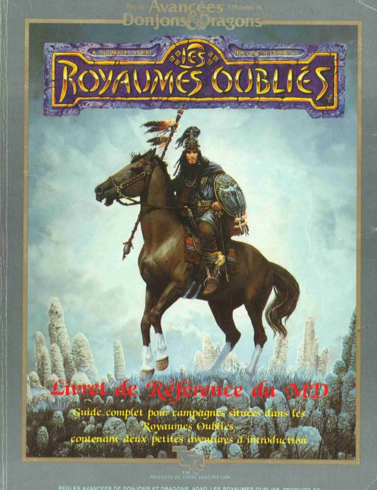

Règles Avancées Officielles de
Donjons & Dragons
LES ROYAUMES OUBLIÉS
Livret de Référence du MD
Guide complet pour campagnes situées dans les
Royaumes Oubliés,
contenant deux petites aventures d'introduction
TSR, Inc.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION
REGLES AVANCEES DE DONJONS ET DRAGONS, AD&D, LES ROYAUMES OUBLIES, PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION, et le logo TSR sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc.



Je donne ma parole de sage qu'entre ces pages, rien n'est faux.
Pourtant tout n'est peut-être pas vrai.

Eglisorme de Valombre

Livret de Référence du MD

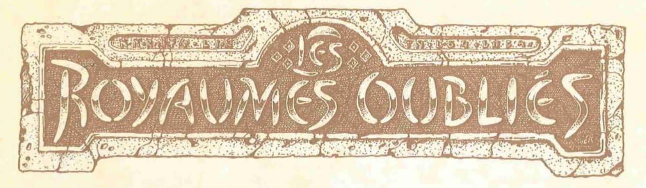
Table des Matières

Crédits

Conception: Ed Greenwood
Conception et Développement: Jeff Grubb
Directrice de la Publication: Karen S. Martin
Dessin de Couverture: Keith Parkinson
Illustrations Intérieures: Jeff Easley, Keith Parkinson, Clyde Caldwell, Tim Conrad
Cartographie: Diesel, Dave Sutherland
Calligraphie (Runes et Sceaux): Paula M. Holz
Directrice Artistique: Stephanie Tabat
Typographie: Betty Elmore
Traduction: Michel Pagel

Imprimé en France par Publi R.A. Paris
RC 324.478.841

Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®



LE LIVRET DE REFERENCE DU MD

Ed Greenwood, Jef Grubb, et Karen S. Martin

TSR, Inc
POB 756
Lake Geneva, WI
53147



TRANSECOM S.A.
Parc d'Activité les Doucettes
95140 Garges-lès-Gonesse

REGLES AVANCEES DE DONJONS ET DRAGONS, AD&D, LES ROYAUMES OUBLIES, PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION, et le logo TSR sont des marques déposées appartenant à TSR. Inc.

Distribué sur le marché du livre aux Etats Unis par Random House Inc., et au Canada par Random House of Canada, Ltd. Distribué sur le marché du jouet par des distributeurs régionaux. Distribué en France par Transecom S.A.

Ce produit est protégé par les lois sur le copyright des Etats Unis d'Amérique. Toute reproduction ou utilisation non autorisée des textes ou des dessins présentés dans cet ouvrage est interdite sans la permission écrite de TSR, Inc.

1987 TSR, Inc. Tous Droits Réservés.

INTRODUCTIONS

Ed Greenwood

Bonne Rencontre! Bienvenue dans mon monde: les Royaumes Oubliés, un vaste pays, empli de splendeurs étranges - un décor vivant pour aventures palpitantes. C'est Eglisorme qui, le premier, m'y a emmené.

Bienvenue dans *notre* monde. Désormais les Royaumes vous appartiennent, à vous aussi; l'univers qui a fait mes délices pendant presque vingt ans par sa richesse est présenté dans les présents volumes - et d'autres, futurs - pour que vous puissiez y créer une campagne de AD&D[R]. Seule une petite portion des Royaumes pouvait être incluse dans ces pages, aussi faut-il vous attendre à de nombreux produits futurs précisant le décor, si vous choisissez d'entrer dans la danse. Celle-ci est commencée depuis bien longtemps déjà, en ce qui me concerne; les Royaumes furent créés en 1968, comme décor de nouvelles fantastiques puis développés et détaillés (en 1975) lorsque le système de DONJONS & DRAGONS a fait son apparition. Des séances de jeu régulières au sein des Royaumes commencèrent en 1978 et se poursuivent à l'heure actuelle; les effectifs actuels des joueurs fidèles sont demeurés intacts depuis le début des années 80. Comme le système des REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS[R] faisait son entrée, livre par livre, les Royaumes ont été modifiés pur se conformer aux règles officielles et celles-ci (y compris les ajoûts officieux publiés dans le magazine DRAGON[R] depuis son numéro 30, tels que monstres, objets magiques, sorts et classes de personnages non joueurs) peuvent y être supposées applicables. J'ai toujours traité les Royaumes comme un "endroit réel" que j'observe et sur lequel je fais des rapports, plutôt que comme une création délibérée. Je crois que c'est là la clef de leur vitalité.

Les "Royaumes Oubliés" tirent leur nom du fait fictif sur lequel est fondée ma campagne: il existe un multivers, comprenant d'innombrables Plans Matériels Primaires Parallèles (notamment le monde présenté ici, notre propre "Terre", et tout autre décor fantastique qu'un MD souhaitera incorporer au jeu), tous liés aux Plans d'Existence Connus présentés par le système de AD&D. Le voyage de l'un à l'autre de ces plans était autrefois nettement plus fréquent qu'aujourd'hui (où peu de gens ont le moyen d'atteindre d'autres mondes, ou même en admettent l'existence). Les Royaumes ont donc été "Oubliés" par les gens de la Terre. Nos légendes de dragons, de vampires et autres créatures terrifiantes sont dues à ce contact autrefois étendu entre les mondes. La plupart ont bien entendu été déformées par les années et les intermédiaires de la tradition orale. Le coin des Royaumes présenté ici est un morceau de la portion ouest d'un continent de Toril, la région connue sous le nom de Féérune (nom qui signifie "maison" dans une langue humaine archaïque, aujourd'hui disparue). Bien d'autres choses attendent le voyageur dans de futures publications.

Tout projet de grande envergure met en jeu de nombreuses personnes qui doivent être remerciées. Jeff Grubb s'est en grande partie chargé de transformer des piles de notes manuscrites - malgré leurs lacunes - en ce que vous tenez à l'heure actuelle en main. Jeff a pris le monde personnel d'un MD excentrique, et l'a transformé en un décor pour AD&D utilisable par d'autres - au prix de beaucoup de sueur; cet ouvrage est autant le sien que le mien - et Eglisorme lui parle toujours: il ne doit donc pas avoir démérité.

Avant même que les Royaumes n'atteignent TSR, d'autres personnes aidèrent à leur donner vie, couleurs et croissance - et tout d'abord mes joueurs réguliers; ma dame Jenny Glicksohn (la première Jhessail); le vétéran de mes joueurs, Victor selby (qui a animé de nombreux personnages, notamment Malchor Harpell, Tolgar Anuvien, Jelde Asturien et Torm de Port-Ponant); le "Premier Seigneur-Archiviste des Royaumes" qui se souvient mieux que personne des petits détails, Ian Hunter (Lanseril Capeneige); John Hunter, un joueur extraordinaire (Florin Fauconnier); Andrew Dewar, qui nous a tous encouragés à mettre sur papier nos aventures pour les infliger plus tard à d'autres (Doust Sulbois et Rathan Thentraver); Jim Clarke (Merith Arc-Puissant); et Anita Buttemer (la seconde Jhessail). Ces joueurs ont insufflé la vie aux Royaumes de manière régulière pendant plus de sept ans - ce sont de véritables aventuriers et héros. Il est bon de mentionner aussi Ken Woods et Tim Turner - et Cathy Widdowson qui s'est récemment jointe aux réguliers (en tant que Sharantyr, ranger).

Créer des aventures dans les Royaumes est une source d'inspiration inépuisable pour le monde, et j'ai été en cela aidé par Kim Mohan, Rédacteur en Chef du magazine DRAGON[R], ainsi que par mes parents, grand-parents et tantes qui m'ont enseveli sous les livres et m'ont montré ce que peuvent accomplir l'amour et l'imagination. Merci à tous.

Merci aussi à vous qui lisez ces pages, pour avoir choisi de vous joindre à nous. J'espère que vous apprécierez autant que moi les Royaumes Oubliés.

Jeff Grubb

Ed Greenwood a créé les Royaumes Oubliés. Karen S. Matin les a corrigés, arrangés et présentés dans leur forme actuelle. Comment ai-je été impliqué dans toute cela?

C'est une histoire courte.

Au milieu de l'été 1986, TSR cherchait un nouveau monde. Nous avions eu des expériences antérieures avec deux versions du MONDE DE GREYHAWK[TM] et la création de Krynn, décor de la Saga de LANCEDRAGON[R]. Cette fois nous cherchions quelque chose de différent; un monde que nous pourrions continuer à développer dans les années futures et où nous pourrions situer tous les prochains modules pour AD&D. Un endroit à la création et au développement duquel pourraient participer une grande variété d'individus talentueux. Plutôt qu'une vision, une combinaison de visions qui grandiraient et se développeraient par des aventures, des livres de référence, des nouvelles et des roman.

Je fus le cerveau qui songea à Ed Greenwood et à ses "Pages des Mages" qui utilisaient comme décor un univers fantastique parallèle connu sous le nom de Royaumes Oubliés, dans lequel la magie régnait en maîtresse, dans l'esprit du jeu AD&D.

Pour avoir fait la suggestion, je fus chargé de transformer les centaines de notes, articles, PNJs, aventures et pages manuscrites en un produit fini qui serait à la fois une campagne complète et un point de départ pour des aventures ultérieures. Ce produit, vous le tenez en mains. Ma contribution a essentiellement consisté à adapter l'ensemble aux règles de AD&D[R], ainsi qu'à fournir aide et suggestions pour l'organisation d'une campagne de AD&D[R].

Les Royaumes Oubliés ont changé durant la courte période pendant laquelle nous les avons travaillés. Les Iles Lunae, agrandies pour servir de décor à un roman, et les pays désormais appelés Vaasie et Damarie étaient récemment (à l'échelle de la création du jeu) couverts par un glacier surnaturel. J'attend de prochains changements à mesure que d'au-



tres gens créatifs seront impliqués dans l'affaire - notamment les nombreux MDs dirigeant les différentes campagnes situées dans les ROYAUMES OUBLIES™.

En plus d'Ed et de Karen, j'aimerais remercier les concepteurs Doug Niles, Zeb Cook et Michael Dobson pour leurs idées, leurs arguments et leurs opinions fermes sur la question. Je tiens aussi à mentionner que le superbe travail de cartographie exécuté pour ces livrets est dû à Dave Sutherland et à Dave (Diesel) LaForce.

Karen S. Martin

J'ai toujours eu envie de réaliser une encyclopédie.

Prendre de petits fragments d'informations concernant des milliers de sujets différents et inhabituels, les mettre en forme lisible, les indexer pour faciliter les recherches, les classer par ordre alphabétique - croyez-le ou non, cela faisait partie de mes fantasmes.

La présente réalisation parvint presque à me combler.

Lorsque je lus pour la première fois le travail d'Ed, une question revint encore et encore dans mon esprit: "comment cet homme trouve-t-il le temps de manger et de dormir ?". Savoir que toutes ces notes sont sorties de son cerveau en presque 20 ans ne rend pas cette question plus facile.

Cet ouvrage est admirable.

Les Royaumes Oubliés constituent ma première expérience avec un monde complet pour le jeu de AD&D. A mon humble avis, il s'agit d'un travail fabuleux. Je pense maintenant pouvoir comprendre l'excitation ayant entouré la création de Krynn et de la saga de LANCEDRAGON®. Et ce monde était déjà là, dans la tête et la campagne d'Ed Greenwood!

Lorsque j'ai pris la responsabilité de diriger cette publication, j'ai repensé à la dernière fois que Jeff et moi avions collaboré à une boîte de jeu. Il m'était arrivé de penser qu'il ne cesserait jamais d'y travailler, qu'il n'arriverait jamais au bout de ce qu'il désirait y inclure, qu'il ne me permettrait jamais de commencer mon travail de mise en forme.

Cette fois, ce fut pire.

Chaque fois qu'Ed envoyait un paquet, Jeff m'envoyait des photocopies pour que j'en prenne connaissance et que je lui fasse mes commentaires. J'avais rarement le temps d'achever la lecture d'un envoi avant que les trois suivants n'arrivent sur mon bureau, lequel débordait. Et plus je lisais, plus j'aimais. C'était le genre de monde dans lequel, enfant, j'aurais voulu vivre, un monde réel. Il y avait des ménestrels et des lanceurs de sorts, des guerriers et des voleurs. Il y avait de vraies villes et de vraies campagnes. Il y avait des bateaux et des caravanes. Il y avait la vie.

Je dédie ce travail à mes parents qui (j'en suis sûre) s'inquiétaient de voir leur petite fille vivre esssentiellement dans un monde de rêve peuplé de magiciens, de dragons et de belles damoiselles.

Voici donc la réalisation de mes rêves d'enfance.

UTILISER LES ROYAUMES OUBLIES™

La Boîte contenant les Royaumes Oubliés™ est une introduction à un monde fantastique, pouvant être utilisée seule ou étendue à l'aide d'autres produits, qu'ils soient publiés dans le cadre de AD&D ou générés par le MD lui-même. La boîte contient:

Une Encyclopédie des Royaumes.
Un Livret de Référence du MD.
Deux cartes présentant les Royaumes dans leur ensemble.
Deux cartes présentant une vue plus détaillée de la région de départ de la campagne, de la Côte des Epées à la Mer Intérieure.
Deux calques plastiques marqués d'une grille à hexagones, pour faciliter les déplacements.

L'*Encyclopédie* contient essentiellement des informations de fond concernant les Royaumes, leurs peuples et leur histoire, pouvant être utilisées par le MD et les Joueurs. On y trouve également quelques informations ludiques à certains sujets, telles que les effectifs des patrouilles se rencontrant dans une région donnée. Le MD peut permettre aux joueurs d'utiliser ce livret au cours du jeu car il représente les informations connues publiquement ou faciles à obtenir. Les MD préférant que leurs joueurs creusent un peu plus pour obtenir des renseignements peuvent ne leur autoriser que la lecture des paragraphes intitulés AU PREMIER COUP D'OEIL. Ils devront découvrir le reste eux-mêmes.

Le *Livret de Référence du MD* contient des informations devant aider le MD à créer une Campagne dans les ROYAUMES OUBLIES™, ainsi que d'autres renseignements qu'un personnage-joueur aurait du mal à obtenir. Ceci comprend des notes sur la création des campagnes, la direction des aventures, l'utilisation des tables pour les rencontres et des calques pour les déplacements, ainsi que le détail de sujets typiques des Royaumes, telles que les dragons et les trésors. Des tables de rencontres et de trésors sont incluses, ainsi qu'une méthode permettant au MD de générer ses propres tables. On trouvera également dans ce livret une paire de petites aventures "typiques" pouvant être utilisées dans les ROYAUMES OUBLIES, ainsi qu'une section décrivant des livres de sorts spécialisés (originellement publiés dans le magazine DRAGON®, dans la rubrique "Pages des Mages" et rassemblés ici pour la première fois.) ainsi que de nouveaux sorts utilisés essentiellement dans les Royaumes Oubliés.

La boîte contient deux paires de cartes. La première montre l'ensemble des Royaumes Oubliés, comme si elle avait été tracée par un cartographe du Cormyr ou des Vaux: très précise aux alentours de ces pays, et de plus en plus imprécise à mesure que l'on s'en éloigne. Le deuxième couple de cartes propose une vue grossie de la région située entre la Côte des Epées et la Mer Intérieure. C'est dans cette zone que se situe la Campagne Initiale des Royaumes Oubliés.

Ces cartes à plus petite échelle se rejoignent à la droite de la première et à la gauche de la seconde. Des produits futurs contiendront d'autres cartes qui étendront la vision détaillée des Royaumes.

Toutes les grandes cités et beaucoup (mais pas toutes) des plus petites villes et sites divers sont représentés sur cette carte. Le MD est libre de noter changements ou ajouts sur les cartes pour les adapter à sa campagne. Les cartes, et les informations contenues dans les livrets, ne sont ni tout-inclusives, ni tout-exclusives. Chaque MD ainsi que les futurs produits que publiera TSR pourront y ajouter et, à mesure que continuera la campagne, des informations additionnelles seront peut-être générées.

Un mot sur les futurs produits: Certaines zones des cartes à petite échelle des Royaumes Oubliés ne seront pas le théâtre d'aventures, de modules, ou de livres de référence. Elles sont entièrement laissées à la merci du MD qui peut les développer sans crainte qu'un produit ultérieur vienne invalider cette portion de sa campagne. Dans la boîte initiale, ces régions sont:

Les Collines du Serpent (à l'est des Hautes Landes)
Le Bois des Dents Acérées
Les Montagnes-Au-Bord-Du-Désert (non loin des Vaux)
La Nation de Sembie.

Le dernier endroit mentionné, la nation de Sembie, est une grande section de terre (partiellement) civilisée ayant les frontières suivantes: dans le sens des aiguilles d'une montre, le Grand Marais, la Daerlune, le chemin traversant Kulta, Saerb et Pont-Archen (y compris des portions du Valarchen) jusqu'à Ordulin, la Langue de Dragon et la Mer des Etoiles Déchues. Cette région, quoique figurant dans le guide des joueurs et dans ce volume, ne sera pas le théâtre d'aventures ultérieures; ses cités ne seront ni explorées, ni décrites. Un MD possédant une ville ou nation d'ores et déjà préparée pourra la situer ici sans craindre que des produits futurs y installent une aventure épique ou un grand désastre.

De plus la région située de l'autre côté de la Langue de Dragon, du fleuve Vespre, jusqu'au sud de la carte n° 2 a été réservée pour l'usage du réseau RPGA™ comme base d'aventures et de tournois dans les Royaumes Oubliés. Ses détails sont donc laissés à la discrétion des individus précités ou du MD.

Dans les Royaumes Oubliés

Organiser une Campagne

Chaque campagne des ROYAUMES OUBLIES™ doit être différente des autres, reflétant la personnalité et les besoins ludiques des joueurs et du MD. Certaines campagnes mettent en scène un simple groupe d'aventuriers explorant des donjons sans guère se soucier du monde extérieur, alors que d'autres sont pleines de contes et de légendes, que d'autres encore sont réalisées à l'échelle de personnages de haut-niveau défiant de grandes puissances, dirigeant des empires gigantesques et livrant des combats politiques. Le décor des ROYAUMES OUBLIES™ a été conçu pour servir tous ces types d'aventures, ce qui permet au MD de le modifier à sa guise. Aucune règle ne stipule que toutes les campagnes d'AD&D® doivent être identiques, et cela vaut pour les ROYAUMES OUBLIES.

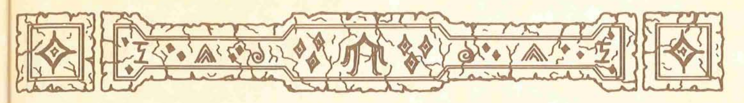
Pour donner au MD une idée de l'étendue du monde, une carte des Etats Unis a été superposée à celle des Royaumes "connus" en page 10.

Les Royaumes constituent un monde TRES étendu, avec plus qu'assez de place pour que se développent personnages-joueurs et campagnes. Il est à noter que cette carte ne représente que l'extrémité occidentale d'un continent unique - à l'autre extrémité se trouve le monde des Aventures Orientales : Kara-Tur.

Une campagne peut être organisée de plusieurs manières différentes, dépendant du niveau d'expérience du MD et des joueurs. Certaines des options sont envisagées ci-dessous.

Campagnes pour Joueurs Débutants

En préparant une campagne pour joueurs dé-



butants, il convient de se souvenir de "Penser Petit". Les règles et idées présentées dans les livres de AD&D sont nombreuses et cette masse d'informations peut au départ sembler déconcertante.

Les principales composantes d'une première campagne sont une "base" et une zone que les joueurs peuvent explorer (un "donjon").

La base ne doit être ni importante ni étendue, et utiliser à cet effet l'une des petites villes des Royaumes procure plusieurs avantages: le MD n'a pas à se préoccuper de trop de PNJs au départ; les aventuriers de bas niveau sont spéciaux et peuvent être consultés par (voire être choisis pour être) les dirigeants locaux. Valombre est une telle zone, petite communauté fermière abritant quelques individus de haut-niveau (tels qu'Eglisorme le Sage), ayant recruté dans le passé des aventuriers pour servir de protecteurs au village (comme la Bande de Mane ou les Chevaliers de Myth Drannor). Valombre est de plus extrémement détaillé dans l'*Encyclopédie des Royaumes*, avec cartes du village et description des habitants, ce qui rend l'endroit très vivant pour les joueurs.

Le MD peut choisir de créer sa propre petite ville pour aventures initiales. Cela prend plus de temps mais donne un produit fini plus conforme à ses désirs. Une bonne partie des communautés des Vaux pourraient se prêter à cette création, notamment en Valbrume, Valplume et Valarchen (le Valdague est en général hostile aux étrangers et le Valbalafre vient de perdre une guerre importante). Les plus petites villes du Cormyr, comme Hilp ou Immersye (dont on trouvera la carte dans l'encyclopédie) peuvent également être employées ainsi, tout comme les petites villes de Sembie et celles de Soubar, Triel ou Borcolline, sur la Route de Commerce.

Pour les campagnes initiales, seul un vague schéma est nécessaire, schéma notant l'emplacement de la forge, du bazar (ou l'on peut trouver la plus grande partie des objets listés dans le Manuel des Joueurs), et du mage local (s'il y en a un). Laissez quelques maisons ou zones libres pour y introduire de nouveaux PNJs, ou afin que les PJs puissent éventuellement s'y installer (comme par exemple une ferme abandonnée qu'ils pourraient acheter avec leur trésor et utiliser comme fondations de leur futur manoir).

Cette base trouvée, il convient de se charger du "donjon". Les Vaux (et de nombreuses autres régions) regorgent de cavernes et de royaumes souterrains, d'empires ensevelis, de tours en ruines ayant appartenu à des magiciens fous, et des ruines branlantes de cités oubliées. Tous ces sites peuvent procurer des occasions d'aventures, et il est recommandé d'en situer un non loin de la base des personnages (pas assez près pour menacer efficacement la ville, mais suffisamment pour justifier la disparition nocturne de quelques têtes de bétail, ou créer d'intrigantes rumeurs à propos des richesses se trouvant sous la terre).

Dans les deux aventures "typiques" proposées ici, la première, "Les Halls des Dompteurs", est la plus adaptée à un groupe débutant, bien qu'elle renferme un certain nombre de choses qui la rendraient intéressante à jouer pour des personnages de plus haut niveau. Les deux aventures sont situées au coeur des Bois Elfiques, dans les ruines de Myth Drannor, une très vieille cité à l'abandon.

Quelques notes sur l'organisation d'une "première campagne":

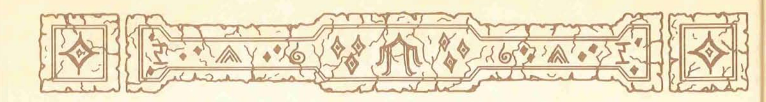
- Ne pas s'énerver. Les MDs et joueurs débutants ne se souviendront PAS de toutes les règles de AD&D. Si une règle est oubliée, puis qu'on se la rappelle plus tard, il est conseillé de continuer à jouer et de s'en souvenir pour la fois suivante.
- Ne pas harasser les joueurs, que ce soit par une profusion de détails ou de défis. Beaucoup des monstres du système de AD&D® sont conçus pour des personnages de plus haut niveau (comme les dragons) et leur rencontre signifierait l'extermination du groupe de premier niveau moyen. Faites preuve de bon sens au niveau des rencontres aléatoires, n'utilisant en règle générale pas plus de monstres que le nombre total de dés de vie des PJs. Même si le tirage annonce que 8 trolls doivent se jeter sur un groupe de 8 personnages-joueurs de bas niveau, un seul de ces monstres suffira amplement à leur donner du fil à retordre.
- Ne soyez pas trop sévère. les Grandes Histoires doivent commencer quelque part et si les personnages des joueurs meurent trop tôt, ils n'auront pas la possibilité de développer leur personnalité. Ne récompensez pas pour autant les actions stupides. Il pourra être utile de conserver un clerc de niveau assez élevé dans la région durant les deux ou trois premières aventures, afin de ressuciter les personnages apprenant grâce à leurs erreurs.
- Planter le décor. Au cours des rencontres, ne vous contentez pas d'une description squelettique ("Vous voyez une pièce de 3 sur 3, avec un kobold au milieu".). Faites preuve d'imagination pour mettre les joueurs dans l'ambiance du donjon. ("Ouvrant la porte, vous découvrez une petite pièce carrée aux parois de pierre. En son centre se trouve une créature mi-humanoïde mi-saurienne pourvue de cornes. Poussant un sifflement, elle tire son épée".)
- Jouer les Rôles. Le meilleur moyen de permettre à des joueurs débutants de jouer leur rôle est de les emmener en ville. Ils ont besoin de provisions, d'entraînement et, souvent, d'informations. Créez une ou deux personnes assez indélicates: un marchand tapageur, un capitaine de mercenaires perfide, un magicien distrait, etc. Utilisez des voix différentes, aux accents amusants. Vos joueurs s'empresseront de vous imiter.

Enfin, pour les joueurs et MDs débutants, les produits suivants sont recommandés: *N4 - Treasure Hunt (Chasse au Trésor)* procure un excellent décor pour la création de personnages de premier niveau, dans l'archipel de Korrin, au nord des Iles Lunae. *N5 - Under Illefarn (Sous Illefarn)* Crée un décor de première aventure pour joueurs débutants, situé à Fort-Dague.

Campagne Initiale pour Joueurs Expérimentés

Le second type de campagnes utilisant le système des ROYAUMES OUBLIES™ met en scène des joueurs et un MD ayant déjà pratiqué le jeu de AD&D, soit avec leurs propres campagnes soit à l'aide de modules TSR, et qui connaissent assez bien les règles. Ces joueurs prennent des personnages de niveau 1 mais ont déjà l'expérience de manier de tels individus.

Une campagne initiale avec joueurs expérimentés peut être située dans n'importe quelle ville ou cité des Royaumes, selon les goûts du MD. Certains préfèrent une petite zone limitée, telle que Valombre (voir ci-dessus), alors que d'autre souhaitent commencer sur une plus grande échelle, prenant une grande cité comme base d'opérations.



L'Encyclopédie des Royaumes contient bon nombre de plans et de descriptions de cités, notamment Arabel et Suzail en Cormyr, et Scornubel sur la Route de Commerce. Le MD peut utiliser l'une de ces dernières ou en créer une autre. Notons une nouvelle fois que l'ensemble de la Sembie et de ses cités est laissé à l'imagination du MD.

Les besoins des joueurs expérimentés varient selon les groupes. Certains préfèrent s'enfoncer sans attendre dans des donjons, alors que d'autres écument les terres sauvages, cherchant des rencontres aléatoires, et que d'autres encore louent leurs services comme gardes du corps, mercenaires ou soldats pour le compte d'une compagnie marchande.

Le premier cas, les donjons, est similaire à ce qui a été dit pour les joueurs débutants, bien que l'emplacement du donjon ne doive pas nécessairement être facilement accessible depuis la base.

Le second cas peut être réglé de la manière la plus banale qui soit grâce aux tables de rencontres aléatoires. Le MD souhaitera peut-être les mélanger avec ses propres donjons, événements spéciaux ou rencontres, ce qui donnera une certaine coordination aux errances des joueurs. Exemple: à Arabel, des personnages peuvent entendre parler de la disparition des Elfes de la Cour Elfique et de l'abandon de Myth Drannor, ce qui leur donnera l'occasion de voyager jusqu'à la cité en ruines, où ils pourront découvrir l'une ou l'autre des deux aventures incluses dans ce livret, ou une autre, à l'option du MD.

Dans le dernier cas, les joueurs reçoivent une mission d'un certain type, dont l'accomplissement leur procurera une récompense. Voilà qui procure des bases solides à l'aventure et permet au MD de mener les PJs par l'intermédiaire d'un PNJ conseiller/employeur. Voir la section sur les PNJs commençant en page 17.

Voici quelques conseils pour diriger des joueurs expérimentés:

- Connaissez les Règles: ceci ne signifie pas que vous deviez les mémoriser, ni même être capable de discourir longuement à leur sujet, mais qu'il vous faut avoir une bonne idée de l'endroit où les chercher en cas de besoin, que ce soit dans ce livret ou dans les autres produits de AD&D.
- Soyez prêt à improviser: même les règles les plus complètes ne couvrent pas toutes les situations possibles. Les joueurs veulent continuellement que leurs personnages tentent des choses n'étant en aucune manière régies par des textes existants. En ce cas, il est nécessaire d'improviser. Si la méthode ne fonctionne pas, essayez-en une autre lors de la fois suivante. Si elle fonctionne, conservez la. De nombreuses campagnes, que ce soit dans les Royaumes Oubliés ou ailleurs, possèdent leurs "règles maison".
- Jouer les rôles: les joueurs maîtrisent assez bien la technique du jeu, aussi faut-il les encourager à penser comme s'ils étaient réellement leur personnage. Une bonne expérience consiste à considérer tout ce que dit le joueur - à moins qu'il ne s'adresse au MD ou à un autre joueur par son véritable nom - comme réellement dit par le personnage.
- Utilisez le monde: Les diverses légendes, nouvelles et descriptions des Royaumes Oubliés sont conçues pour servir de départ à des aventures créées par le MD. L'histoire du trésor d'un ancien (et, on l'espère, mort depuis longtemps) dragon pourra amener les joueurs à explorer la région concernée. Créez vos propres légendes locales. Les Royaumes modernes des Vaux, du Cormyr, et même la puissante Eauprofonde, ne sont vieux que d'à peine plus d'un millénaire. Il existait des royaumes d'hommes, d'elfes ou de nains, bien avant cela.

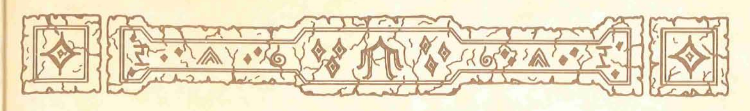
Amener des Personnages d'Autres Mondes

La troisième et dernière "catégorie générale" de campagnes est celle où des joueurs expérimentés amènent des personnages venant d'autres campagnes dans les Royaumes OUbliés. Ces personnages peuvent venir en raison de la destruction de leur propre monde, de la découverte d'un seuil vers les Royaumes, ou parce qu'ils sont devenus trop forts pour leur monde. Le dernier cas se produit à Krynn, domicile des Lancedragons, ou les individus de force et de puissance incroyable reçoivent poliment des autorités le "conseil" de s'en aller. Nombreux sont ceux qui aboutissent dans les Royaumes Oubliés.

Le monde des Royaumes Oubliés, Abeir-Toril, recèle un grand nombre de portes et autres systèmes à *Seuils* qui le lient à d'autres zones du même monde, aux plans extérieurs, et aux plans matériels alternatifs contenant d'autres campagnes de AD&D. Les personnages-joueurs de ces dernières peuvent découvrir le moyen de se rendre dans les Royaumes (soit par l'intermédiaire du plan astral, soit grâce à des objets magiques) pour y vivre de nouvelles aventures.

En passant dans les Royaumes, plusieurs choses peuvent être gagnées ou perdues.

- Les personnages faisant le voyage, de quelque manière que ce soit, gagnent la possibilité de parler le langage commun des Royaumes, ainsi que les équivalents du Nain, de l'Elfique et autres langages. Les langues qu'ils parlaient auparavant sont oubliées, à moins qu'elles ne possèdent un "équivalent" dans les Royaumes.
- Les ROYAUMES OUBLIES™ constituent le monde des campagnes de AD&D®, aussi les personnages-joueurs ne correspondant pas strictement aux règles du jeu (comme un nain clerc/voleur/illusionniste/paladin avec une force naturelle de 24) ne peuvent y pénétrer sans modifications. Il conviendrait de supprimer les classes illégales, de réduire les scores de capacités aux minimums raciaux (bien qu'ils puissent être augmentés ensuite par magie ou autres moyens), et de faire une croix sur les capacités spéciales inaccessibles à des personnages. Le MD peut cependant s'il le désire autoriser ce type de personnage (comme en faisant effectuer le transfert par un "kender" de Krynn) mais cette décision repose uniquement sur lui.
- De même, des objets appartenant spécifiquement à un monde ne peuvent être transférés dans les Royaumes, qu'ils soient détruits, retournent à leur monde d'origine, ou même soient simplement enlevés à leur possesseur pour être dissimulés en quelque endroit reculé dés Royaumes eux-mêmes. Il appartient au MD de prendre la décision voulue. la dernière solution citée est en général réservée aux objets très puissants tels que les reliques.
- Les lois physiques des Royaumes sont légèrement déphasées par rapport au reste des plans, aussi la poudre à canon et de nombreux appareils technologiques fonctionnant grâce à l'électronique n'y sont-ils pas pas opérationnels. Les personnages peuvent mettre en oeuvre des



appareils équivalents, selon le jugement du MD.

- Les dieux des Royaumes Oubliés ont l'esprit assez ouvert (à leur échelle). Les clercs de religions n'étant pas citées comme majeures peuvent néanmoins recevoir des sorts normalement. Il leur est cependant impossible de bénéficier d'une hiérarchie organisée, et on pourra leur demander d'expliquer la nature de leur foi plus souvent qu'aux clercs des églises établies.
- Durant le transfert dans les Royaumes, les objets de grande taille, tels que châteaux, bibliothèques, laboratoires et monceaux de trésors sont généralement abandonnés. Les personnages transférés peuvent emmener tout ce qu'il leur est possible de porter, ce qui est déjà important, compte tenu de l'existence des sacs de contenance.

Les personnages venant d'autres campagnes peuvent aussi bien être des errants de bas niveau que des êtres extrêmement puissants ayant d'ores et déjà défié une ou deux divinités. Le style de la campagne est déterminé par la puissance et le niveau des joueurs. Pour les personnages de haut niveau, la série de la Passe Sanglante (H 1-4), se déroulant en Vaasie et en Damarie, est recommandée car elle met en jeu l'utilisation du BATTLESYSTEM™. Si le MD choisit de placer les nouveaux arrivants dans cette région, il lui est conseillé de les priver de la plus grande partie de leurs richesses.

Préparation d'Aventures de AD&D®

Les aventures se déroulant dans les Royaumes Oubliés se conforment aux règles générales de AD&D® exposées dans le *GDM*, en particulier les sections intitulées "L'Aventure" (pages 43-56) et "La Campagne" (pages 82-96). On trouvera ci-dessous des conseils pour permettre au MD d'adapter sa campagne dans les ROYAUMES OUBLIES™ à ses joueurs.

La Compagnie d'Aventuriers

La première des questions - qui part en aventure? - est souvent la dernière à être résolue, puisqu'elle dépend du nombre de joueurs venant participer à la séance. Le MD apprécie généralement d'avoir une idée des membres de la Compagnie d'Aventuriers et de leurs possessions. Le dos de L'Encyclopédie peut être recopié pour être utilisé durant les aventures.

Nom de la Compagnie d'Aventuriers: La plupart des groupes d'aventuriers opérant dans les Royaumes (mais pas tous) possèdent nom et symbole de compagnie. La Compagnie du Griffon, la Chasse, les Chevaliers de Myth Drannor ou Petites-Gens Inc. en sont de bons exemples. Les noms et les membres changent continuellement mais aident souvent à raconter les aventures de tel ou tel groupe d'aventuriers.

Nom du joueur - La personne jouant le personnage.

Nom du Personnage - Le personnage maîtrisé par un joueur donné.

Classe et Niveau - La classe et le niveau actuel (au début de la séance) du personnage.

Race et Sexe - La race (nain, elfe, humain, petite-gens, gnome ou autre) et le sexe (masculin ou féminin) du personnage.

Alignement - L'alignement du personnage au début de l'aventure.

Capacités Spéciales - Il convient d'indiquer dans cette rubrique les objets ou capacités pouvant distinguer le personnage de ses camarades, en excluant les niveaux et les types de sorts, mais en incluant les objets magiques, l'équipement spécial, et la possibilité que l'individu soit frappé par un envoûtement.

Ajustements de Combat - Notez ici les bonus ou malus que possède un personnage en situation de combat, compte tenu de ses capacités exceptionnelles, de sa classe d'armure ou d'une magie permanente.

Classe et Type d'Armure - Ceci inclut aussi bien la classe d'armure optimale du personnage que le type d'armure qu'il porte. Les abréviations des différents types d'armures sont les suivantes:

APCo	Armure de Plates Complète
AFP	Armure de Fer Plein
AP	Armure de Plates
HA	Harnois de Toutes Pièces
APF	Armure de Plates Feuilletées
CM	Cotte de Mailles
CME	Cotte de Mailles Elfique
LO	Lorica
BR	Broigne
ACC	Armure de Cuir Cloutée
AC	Armure de Cuir
HO	Hoqueton
Bo	Bouclier Seulement
A	Aucune armure apparente, bien que la présence de robes, anneaux ou bracelets magiques soit possible.

Points de Vie - Le nombre de points de vie que possède le personnage au départ de l'aventure.

Utilisation des Cartes

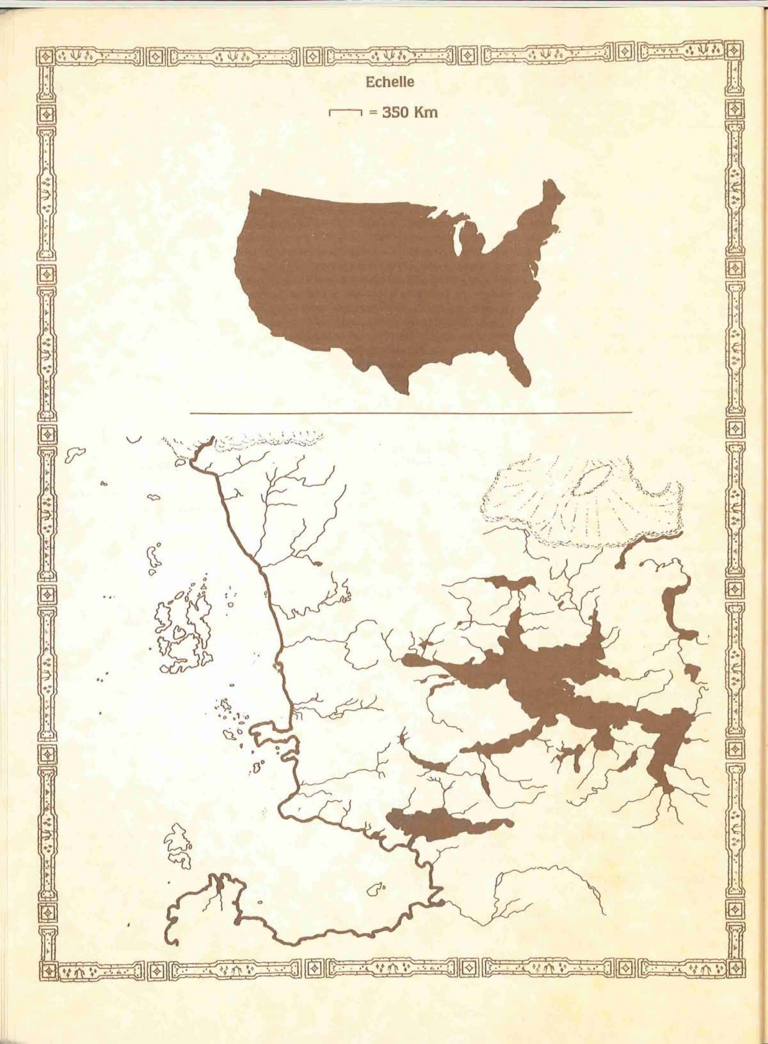
Les cartes contenues dans cette boîte et celles que l'on trouvera dans les aides de jeu apparentées ou autres produits ne portent pas de grille hexadécimale surimprimée. Ce produit contient pour les remplacer deux feuilles de calque plastique imprimées.

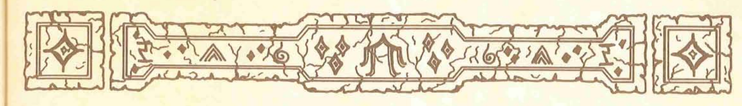
On trouvera deux couples de grandes cartes dans la boîte des ROYAUMES OUBLIES™. Le premier propose une vue générale des Royaumes Connus, du point de vue de la région Cormyr/Vaux: c'est à dire qu'il représente ce que saurait un personnage vivant dans cette région. Cela signifie que les pays les plus proches du Cormyr et d'Eauprofonde sont bien cartographiés, mais que la représentation des plus éloignés manque de détails et de précision. L'échelle de ces cartes est de 1 cm = 60 km.

Le deuxième couple de cartes couvre les principales régions décrites dans *L'Encyclopédie des Royaumes*, de la Côte des Epées à la Langue de Dragon, notamment le Cormyr et la Sembie, et de la cité indépendante de Port-Ponant à celles des Iles Lunae. L'échelle de cette carte est de 1 cm = 20 km.

On trouvera également dans cette boîte deux feuilles de calque plastique portant une grille d'hexagones et des échelles correspondant aux deux cartes. Plutôt que d'imprimer les hexagones sur la carte elle-même, il est possible en utilisant ces calques de déterminer distances et durées de voyages.

Il y a deux hexagones par centimètre, chaque hexagone représente donc 30 kilomètres sur les cartes générales et 10 km sur les cartes


Echelle
= 350 Km



régionales.

Utilisation des calques

Les cartes dépourvues d'hexagones peuvent servir au cours du jeu pour les discussions et explications générales. Les calques sont utilisés pour les déplacements.

Lorsqu'on utilise les calques pour déterminer une distance à vol d'oiseau, placer le coin marqué d'un "x" sur l'endroit dont part le voyageur (généralement une cité, mais pas toujours). Se servir alors de la ligne située au dessus de ce point de départ pour déterminer le nombre d'hexagones le séparant de la destination.

Hélas les routes, les cours d'eaux et autres voies communément utilisées ne suivent pas de lignes droites, aussi la véritable distance entre deux points peut être plus grande qu'elle ne le semble. Posez à nouveau l'hexagone marqué d'un "x" sur le point de départ et amenez le point de destination au centre d'un autre hexagone. Suivez alors l'itinéraire prévu en comptant les hexagones devant être traversés. Pour les petites distances - quelques jours de voyage entre des cités du Cormyr ou de Sembie, cette méthode peut être utilisée chaque jour. Pour les voyages plus long, de Scornubel à Iriaebor, par exemple, il pourra être profitable de légèrement coller le calque à la carte, à l'aide de ruban-cache; Le ruban adhésif n'est pas recommandé car il fait trop bien le travail et risque d'endommager la carte en se décollant. Pour les voyages extrêmement longs, on pourra prévoir plusieurs étapes et mesurer chaque portion d'itinéraire en son temps. Voir ci-dessous des exemples d'utilisation des calques et des cartes.

Chaque campagne des Royaumes Oubliés doit refléter la personnalité et les désirs du MD et des joueurs. A cet effet, le MD doit être libre de porter sur les cartes notes ou changements se produisant dans son monde. Si un groupe d'aventuriers installe un quartier général dans une tour abandonnée (et ne figurant pas sur la carte) au sein des Rocterres, le MD doit indiquer cet endroit sur la carte afin qu'il puisse servir de point de départ. De même, si un groupe ambitieux commence à se construire un empire autour de la Mer de Lune, améliorant les routes et repoussant les autres cité-états, cela pourra aussi être inscrit sur la carte.

Chaque hexagone mesurant 10 km de large, le MD a beaucoup de place pour y situer des aventures ou y inscrire des détails supplémentaires. Un hexagone de 10 km grossi et pourvu de petits hexagones intérieurs figure en page 15. Il pourra être reproduit et utilisé. Il est à noter que les cartes de cités des Royaumes se passent aisément de telles grilles.

Les Déplacements à l'aide des cartes.

La section ci-dessus explique la méthode permettant de déterminer les distances entre des lieux particuliers en utilisant les cartes des Royaumes. Il convient de l'utiliser en conjonction avec les notes suivantes.

Il y a deux méthodes permettant de déterminer la vitesse de déplacement. la première est plus précise que la seconde mais demande également beaucoup plus de temps.

La première méthode considère le nombre de kilomètres pouvant être parcouru par le groupe en un jour au travers des différents types de terrain. Ce nombre est divisé par dix pour obtenir le nombre d'hexagones qu'il peut traverser.

Exemple: un groupe se déplace à la vitesse de 31 kilomètres par jour sur terrain normal. Trente-et-un divisé par dix égale 3,1. Le groupe avance de trois hexagones plus le dixième d'une quatrième. Le lendemain il avancera encore de 3,1 hexagones, pour un total de 6,2, etc. Les déplacements sont comptabilisés à partir du centre de l'hexagone de départ.

La seconde méthode est d'arrondir toutes les fractions à l'entier le plus proche, en ne conservant fractionnées que les moitiés. Par exemple, notre groupe se déplaçant à 31 km/jour avancera chaque jour de trois hexagones, un point c'est tout.

Les vitesses de déplacement standard pour des encombrements et terrains typiques - selon le *GDM* et le *Wilderness Survival Guide* figurent dans la table ci-dessous.

Selon le *Guide du Maître*

Déplacements à pieds, en hexagones par jour.

Encombrement	Terrain		
	N	A	TA
Léger (ou inexistant)	5	3	2
Moyen	3	2	1
Important	2	1	1/3

Déplacements Montés, en hexagones par jour

Monture	Terrain		
	N	A	TA
Cheval léger	10	4	1
Cheval moyen	7	3	1
Cheval lourd	5	21/2	1
Cheval de traît	5	21/2	1
Charrette	4	21/2	–
Charriot	4	21/2	–

Selon le *Wilderness Survival Guide*

Déplacements à pieds, en hexagones par demi-journées. Les nombres placés après les barres transversales indiquent les déplacements accélérés. Voir le *WSG*, page 31 pour connaître les effets de la fatigue sur les voyageurs se déplaçant à marche forcée.

Encombrement	Terrain		
	N	A	TA
Aucun	2,5/3	2/3	1/2
Léger	2/3	2/2,5	1/1,5
Modéré	2/2	1,5/2	1/1
Important	1/2	1/1	0.5/1
Critique	1/1	0,5/1	0,33/0,5

Vitesse de quelques créatures

Créature	Terrain		
	N	A	TA
Ane	1/2	1/1,5	0,5/1
Cheval de Traît	1/2	0,5/1	0,5/0,5
Cheval lourd	1,5/2,5	1/1,5	0,5/1
Cheval léger	2/4	1/2	0,5/1
Cheval moyen	1,5/3	1/1,5	0,5/1
Mule	1/2	1/1,5	0,5/1

Vitesse de quelques véhicules

Véhicule	Terrain		
	N	A	TA
Petite charrette tirée par poney	2	1	--
Charrette moyenne tirée par cheval moyen	1	1	--
Petit Chariot tiré par cheval lourd	2	1,5	--
Grand Chariot tiré par cheval lourd	3	2	--

Quelle que soit la méthode utilisée, considérez la règle suivante. Si, après avoir parcouru la distance maximum pour une journée donnée, les personnages se trouvent dans le même hexagone que leur destination, permettez-leur de marcher une partie de la nuit plutôt que de les forcer à respecter la règle en installant un campement alors qu'ils sont en



vue de leur but.

Déplacements et Types de Terrain

Dans les tables ci-dessus, le terrain est défini comme *Normal*, *Accidenté*, ou *Très Accidenté*. Ces termes ont les significations suivantes:

Terrain Normal dans les Royaumes

- Toute route bien entretenue, quel que soit le terrain alentours.
- Terrain découvert vallonné, comme les régions agricoles de Sembie et les Champs des Morts.
- Désert plat au sol dur, comme un lac asséché.
- Forêt aérée, parcourue de chemins.
- Terrains ne rentrant pas dans les autres catégories.

Terrain Accidenté

- Terrain normal recouvert de neige (d'au moins 15 cm de haut)
- Terrain irrégulier, comme toutes les landes mentionnées.
- Toutes les collines mentionnées, notamment les Collines Lointaines et les Collines du Serpent.
- Tous bois et forêts, à plus de 10 km (1 hexagone) de l'orée.
- La plupart des terrains désertiques, à la fois du type d'Anauroch et de celui du Désert de Poussière du Raurin.
- Sentiers traversant un terrain très accidenté.

Terrain Très Accidenté

- Terrain Accidenté recouvert de neige (d'au moins 15 cm de haut)
- Terrain Normal recouvert de neige (d'au moins 30 cm de haut)
- Tous terrains montagneux.
- Tous terrains marécageux.
- Glaciers
- Forêts Profondes (l'exception étant constituée par les forêts habitées par une race civilisée s'occupant des arbres - comme les elfes récemment disparus de la Cour Elfique).

La table ci-dessous couvre la majorité des types de terrain figurant sur les cartes grossies en matière de climat et de type de terrain - à la fois pour les déplacements et les rencontres.

Type de Terrain pour les Déplacements

N	Normal
A	Accidenté
TA	Très Accidenté

Climat

To	Tous
F	Froid
T	Tempéré
S	Sub-Tropical ou Tropical

Types de Terrain pour les Rencontres

1	Marais
2	Forêt
3	Plaines/Garrigue
4	Désert
5	Collines
6	Montagnes

Hautes Montagnes	TA	To	6
Montagnes Moyennes	TA	To	6
Basses Montagnes	TA	To	6
Collines Accidentées	TA	To	5
Collines bordant les montagnes	A	To	5
Collines Basses	N	To	5
Collines Boisées	A	To	2
Lande/colline	A	F/T	5
Champ de Neige mince	A	F	To
Champ de Neige épais	TA	F	To
Côte	*	To	*
Marécage	TA	To	1
Marigôts	TA	To	1
Désert de Sable	N	To	4
Désert Rocheux	A	To	4
Forêt Primordiale	A	F/T	2
Forêt Dense	TA	F/T	2
Forêt Modérée	A	F/T	2
Forêt Aérée	N	F/T	2
Jungle Dense	TA	S	2
Jungle Modérée	A	S	2
Broussailles/Garrique	N	To	3
Bruyère	N	F/T	3
Toundra	N	F	3
Plaines	N	To	3
Terrain Dégagé (cultivé)	N	To	3

* = Comme le terrain de la région environnante.

Voyager dans des terrains mélangés

Le MD doit souvent affronter une situation où les personnages-joueurs passent d'un type de terrain à un autre (quittant par exemple un sentier de montagne pour semer des poursuivants ou plongeant au coeur d'une forêt). Utilisez la règle suivante pour de tels déplacement les jours où se produit le changement.

Passer de terrain normal à accidenté: le nombre de kilomètres pouvant encore être parcouru dans la journée par les aventuriers est diminué de moitié par rapport à celui qu'ils auraient pu parcourir s'ils étaient demeurés en terrain normal.

Passer de terrain accidenté à très accidenté: le nombre de kilomètres pouvant encore être parcouru dans la journée par les aventuriers est diminué de moitié par rapport à celui qu'ils auraient pu parcourir s'ils étaient demeurés en terrain accidenté.

Passer de terrain normal à très accidenté: le nombre de kilomètres pouvant encore être parcouru dans la journée par les aventuriers est divisé par quatre par rapport à celui qu'ils auraient pu parcourir s'ils étaient demeurés en terrain normal.

Passer de terrain accidenté à normal: le nombre de kilomètres pouvant encore être parcouru dans la journée par les aventuriers est augmenté de moitié par rapport à celui qu'ils auraient pu parcourir s'ils étaient demeurés en terrain accidenté.

Passer de terrain très accidenté à accidenté: le nombre de kilomètres pouvant encore être parcouru dans la journée par les aventuriers est augmenté de moitié par rapport à celui qu'ils auraient pu parcourir s'ils étaient demeurés en terrain très accidenté.
Passer de terrain très accidenté à normal: le nombre de kilomètres pouvant encore être parcouru dans la journée par les aventuriers est doublé par rapport à celui qu'ils auraient pu parcourir s'ils étaient demeurés en terrain très accidenté.

La règle ci-dessus s'applique en supposant possible le mouvement dans le nouveau type de terrain (une charrette ne peut par exemple emprunter un terrain très accidenté, et si on l'y emmène, elle ne bougera pas.) De plus elle suppose que les voyageurs fournissent un effort concentré pour se déplacer plutôt que de "se cacher dans les bois en attendant que la patrouille d'orques soit passée".

Un groupe peut demeurer dans le type de terrain qu'il choisit en ce qui concerne ses dé-



placements (un groupe dans un hexagone contenant plaines et collines peut demeurer dans la plaine). Ceci s'applique jusqu'au moment où il doit à l'évidence pénétrer dans l'autre type de terrain, moment où toutes les pénalités prennent effet. Un groupe se trouvant dans un hexagone contenant plaines et marais peut demeurer dans les plaines, mais si son voyage l'amène à l'évidence dans le terrain marécageux, il en souffrira les pénalités. Pour connaître d'autres effets des mélanges de terrains, voir la section concernant les rencontres, ci-dessous.

Déplacements aquatiques dans les Royaumes

Les règles de vitesses générales pour les voyages fluviaux ou maritimes sont exprimées dans le *GDM* (pages 49-50) et dans le *WSG* (pages 44-46). Il est important de discuter ici le point concernant les "chutes".

Bon nombre de fleuves, comme le Fleuve Lis, qui relie la Mer de Lune à la Mer des Etoiles Déchues, sont navigables sur toute leur longueur par galères et vaisseaux. D'autres ne sont navigables que jusqu'à leurs dernières cascades. Ces cascades sont appelées "chutes" et au-delà de ce point les vaisseaux de mer ne peuvent s'aventurer. Frêles esquifs, radeaux et barques ou bacs à fond plat peuvent remonter le courant, à la merci de toutes chutes, cascades ou obstructions ultérieures.

Lorsque les joueurs choisissent de faire emprunter par leurs personnages un fleuve ou rivière encore inexploré, il convient d'inclure dans la table des rencontres les chances de trouver une cascade, des hauts-fonds ou des chutes, selon la région que traverse le cours d'eau. Marquez ces emplacements sur la carte car, contrairement aux monstres, ils n'auront pas disparu lorsque d'autres voyageurs emprunteront le même chemin.

Il existe trois exceptions à cette règle: le Fleuve Lis allant de la Mer de Lune à la Langue de Dragon est navigable et dénué de tout obstacle, ses chutes ayant été réduites par des magiciens des cités de la Mer de Lune. Le Chiontar, entre la Côte des Epées et Scornubel est également une artère majeure; ce large fleuve boueux n'est sujet dans sa région à aucune variation de niveau. Sa fourche sud, reliant Scornubel à Iriaebor, est dotée d'un obstacle important: une cascade au niveau de la ville de Berdusk. C'est là que s'arrêtent les péniches des deux grandes cités pour décharger leur cargaison et la recharger sur d'autres navires, du côté opposé des chutes, afin de continuer leur chemin.

Rencontres dans les Royaumes

Les individus traversant la campagne peuvent rencontrer un certain nombre d'aventures fortuites en allant du point A au point B. Ces rencontres aléatoires peuvent aider ou gêner les PJs pour leur but principal, voire procurer une soirée de jeu en elles-mêmes. Cette section concerne la détermination des créatures pouvant être rencontrées en un lieu donné, ainsi que la possibilité pour le MD de créer ses propres tables de rencontres aléatoires.

Lorsque les personnages-joueurs traversent des pays connus ou inconnus, ils pourront fort bien faire des rencontres aléatoires. Celles-ci sont déterminées par la méthode suivante.

- Déterminer le terrain dans lequel se déplacent les personnages joueurs, à la fois en fonction de son type et de sa population.
- Déterminer si une rencontre se produit dans cette région.
- Déterminer le type de la rencontre.

Le MD peut déterminer l'arrivée de ses rencontres soit par le *temps* soit par la *localisation*.

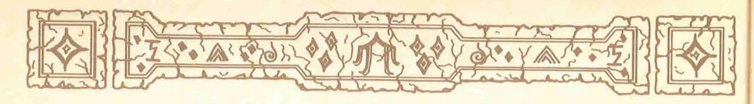
Dans le premier cas, utiliser la méthode décrite dans le GDM page 43, permettant de déterminer si, au moment de la rencontre, il s'en produit une dans la zone que traversent les personnages-joueurs. S'ils traversent des plaines durant la matinée, il convient de faire un tirage, qu'ils aient ou non traversé d'autres types de terrain (bien qu'un seul tirage doive être fait par période de temps.)

Si l'on détermine les rencontres par la localisation, on doit faire un tirage chaque fois que les PJs pénètrent dans un nouvel hexagone. Consulter alors la table suivante pour savoir si une rencontre se produit.

Terrain	Civilisé	Frontière	Sauvage
Plaine	1 sur 20	1 sur 12	1 sur 10
Forêt	1 sur 12	1 sur 10	1 sur 8
Marais	1 sur 12	1 sur 8	1 sur 8
Montagnes	1 sur 10	1 sur 8	1 sur 6
Désert	1 sur 20	1 sur 12	1 sur 12
Collines	1 sur 20	1 sur 12	1 sur 10

Compagnie d'Aventuriers ____________ **Symbole** (si applicable) ____________

Numéro du Personnage	Nom du Joueur	Nom du Personnage	Classe et Niveau	Race et Sexe	Alignement	Capacités Spéciales	Ajustements de Combat	Classe et Type d'armure	Points de Vie



Le MD peut choisir la méthode qu'il préfère, en sachant que la seconde génèrera plus de rencontres par jour pour un groupe se déplaçant rapidement, et moins pour un groupe se déplaçant lentement.

Le type de terrain à considérer pour une rencontre est déterminé par celui situé dans l'hexagone. Plusieurs types de terrains pouvant exister sur un même hexagone, l'idée de hiérarchie des terrains s'impose d'elle même. Certains types de terrain auront la précédence sur d'autres en ce qui concerne les rencontres.

Ordre de Précédence
Marais
Forêt
Plaine
Désert
Collines
Montagnes

Pour les rencontres, un hexagone contenant plusieurs types de terrain sera considéré comme appartenant à celui de ses composants qui possède le plus haut rang dans la table ci-dessus. Si par exemple un hexagone se compose de collines et de montagnes, on y rencontrera les mêmes monstres que s'il n'était formé que de collines. Une région formée de marécages et de plaines est considérée comme marécageuse en ce qui concerne les rencontres. Les routes et chemins sont toujours considérées comme appartenant au type de terrain qui les entoure.

Après avoir déterminé le terrain, il convient de connaître son statut: Civilisé, Sauvage, Terre Frontière.

Les régions *civilisées* sont sous le contrôle des humains ou d'une race alliée et disposent d'une population, de patrouilles et de défenses convenables contre la plupart des créatures. Les zones situées dans les 30 km des principales cités et dans les 10 km des villes sont considérées comme civilisées.

Les régions *Sauvages* ne subissent le contrôle d'aucun groupe loyal et servent généralement de terrain de jeu à d'horribles bêtes. Citons les Collines des Trolls et les Hautes Landes.

Les *Terres Frontières* se situent à la rencontre des deux premières catégories.

Si l'hexagone considéré se trouve dans une région civilisée, toutes les rencontres s'y produisant sont considérées comme civilisées. De même s'il se situe dans une région Sauvage, les rencontres seront appropriées. Dans le cas des terres frontières, les rencontres peuvent être aussi bien civilisées que sauvages.

Le statut des rencontres en terres frontières est totalement laissé à l'agrément du MD. Il convient de prendre en considération pour cette décision la nature, le terrain, l'histoire et le statut actuel de la régon. Une rencontre en "terres frontières", au sein d'un royaume depuis longtemps pacifié sera probablement civilisée. S'il a été récemment envahi par des armées ennemies, les rencontres pourront se révéler plus sauvages.

Ayant déterminé le terrain et le statut d'une rencontre, rendez-vous à la table appropriée pour déterminer le type de monstre rencontré. Le MD peut posséder des cartes spéciales, créées par lui, pour des certaines régions des royaumes, ou bien se référer à celles qui figurent à la fin du *Monster Manual II.*

Les Tables de Rencontres Aléatoires: Comment en Réaliser Soi-même

Voici la méthode permettant à chaque MD de réaliser ses propres tables de rencontres aléatoires pour les différentes régions des Royaumes Oubliés.

Le MD peut utilisezr la table suivante, en photocopiant par exemple le dos de couverture de ce livret. La méthode est basée sur la somme d'un dé à 8 faces et d'un dé à 12 faces, ce qui génère un chiffre compris entre 2 et 20. Les Monstres sont classés selon leur fréquence dans un type de terrain donné.

Résultat du Dé	Type de Monstre
2	Monstre Très Rare ou Unique
3	Monstre Très Rare
4	Monstre Très Rare ou Rare
5	Monstre Rare
6	Monstre Rare
7	Monstre Peu Commun
8	Monstre Peu Commun
9	Monstre Commun
10	Monstre Commun
11	Monstre Commun
12	Monstre Commun
13	Monstre Commun
14	Monstre Peu Commun
15	Monstre Peu Commun
16	Monstre Rare
17	Monstre Rare
18	Monstre Très Rare ou Rare
19	Monstre Très Rare
20	Monstre Très Rare ou Unique

Lorsque plusieurs possibilités sont données, le MD doit choisir entre les deux options au moment de la création de la table.

A la place d'un monstre commun, le MD peut porter dans la table deux monstres rares et choisir celui que rencontre son groupe. A la place d'un monstre peu commun, le MD peut porter dans la table deux monstres très rares et choisir de même. Il peut faire ce choix au moment de la rencontre ou bien laisser décider les dés (1-3 = premier monstre listé, 4-6 = deuxième monstre listé).

Un mot au sujet des Dragons

Les Dragons des Royaumes Oubliés sont parmi les créatures les plus dangereuses, les plus puissantes et les plus imprévisibles du monde. Ils vivent pour leur grande majorité dans de lointains déserts du nord, mais se sont déjà aventurés en grand nombre dans les régions colonisées par l'humanité.

Les dragons des Royaumes possèdent les caractéristiques et capacités de ceux cités dans le *Mànuel des Monstres*, avec les modifications suivantes:

- Nombre d'attaques par round
- Dégâts des Souffles
- Possibilité d'âges supplémentaires
- Détermination nouvelle de la subjugation et de l'achat des dragons.

Nombre d'attaques par round: Les dragons des Royaumes Oubliés possèdent une vivacité féline qui dément leur origine reptilienne. Ils peuvent exécuter deux fois plus d'attaques par round que la normale à l'aide de leur gueule et de leurs griffes, divisables entre des adversaires situés dans l'habituelle zone de 5 m. Ils ne se battront ainsi que s'ils sont repoussés dans leurs derniers retranchements, ou bien attaqués par des adversaires en nombre supérieur à trois fois leurs dés de vie.

Dégâts des Souffles: Les dragons des Royaumes Oubliés peuvent utiliser leur souffle aussi souvent qu'ils le désirent dans une période de 24 heures, mais ne peuvent toujours infliger au maximum que trois fois leur nombre de points de vie. Au cours d'un combat typique, un dragon soufflera trois fois, chaque attaque infligeant des dégâts égaux au nombre de points de vie initiaux du dragon (voir



DRAGON dans le *Manuel des Monstres*). S'il se sent en danger, il pourra relâcher toute sa puissance d'un coup. Il lui sera aussi possible de souffler plus de trois fois sur des cibles dispersées, les dégâts étant alors réduits en proportion.

Les Ages des Dragons: Les huit âges de dragons listés dans le *Manuel des Monstres* s'appliquent aux dragons pouvant être rencontrés de manière aléatoire dans les Royaumes. Les dragons grandissent toute leur vie et il existe deux âges supplémentaires que peuvent atteindre des individus spéciaux:

Les Dragons Vénérables possèdent 9 points/dé

Les Grands Patriarches possèdent 10 points/dé

Le monstre colossal ayant attaqué Montéloy avant d'être détruit par les mages de cette cité était un Grand Patriarche Rouge, et on prétend que d'autres créatures de la même taille existent. Elles ne pourront *jamais* être rencontrées aléatoirement, à moins que l'ensemble de la zone subisse l'attaque d'une Escadrille de Dragons (ce qui s'est produit pour la dernière fois lors de l'Année du Ver).

Subjugation : Le fait qu'un dragon puisse être subjugué en recevant moins de dégâts qu'il n'en faut pour le tuer entraîne une certaine sous-estimation de ces monstres. Les Dragons des Royaumes Oubliés peuvent être subjugués, mais seulement dans des circonstances bien particulières.

Le dragon en question doit être *défié*, clairement et ouvertement, soit dans sa langue, soit en commun s'il connait ce langage. Il doit accepter le défi pour que la subjugation puisse avoir lieu.

Cela signifie qu'un dragon endormi ou surpris ne peut être subjugué par un unique guerrier obtenant de bons tirages aux dés d'attaque.

L'acceptation du défi dépend de l'intelligence du dragon et du rapport de ses dés de vie et de ceux des créatures qui l'attaquent. Si le dragon peut compter sur des alliés (autres dragons, serviteurs humains, etc.) pour venir à son aide, il convient de comptabiliser leurs dés de vie également avant de se reporter à la table suivante.

LES DES DE VIE DU DRAGON

INT	sont plus grands	sont plus petits ou égaux
Moyenne	70%	40%
Très	60%	30%
Haute	50%	20%
Exceptionnelle	40%	10%
Génie	30%	0%
Supra-Génie	20%	0%

Les dragons uniques tels que Tiamat et Bahamut n'accepteront jamais un défi visant à les subjuguer.

De plus certaines règles s'appliquent lorsqu'un défi a été accepté. Les attaques infligeant de véritables dégâts (comme un sort de *boule de feu*) ne sont pas autorisées. Leur utilisation annulera le défi et rendra le dragon enragé. Utilisées pour subjuguer, les armes infligent un quart des dégâts normaux. Le dragon peut bien entendu se servir de son souffle, mais ne le fera que si le résultat de 2d6 est supérieur ou égal à 7.

Troisièmement, il existe une chance pour que le dragon trahisse sa parole après avoir été officiellement subjugué (selon les règles expliquées dans le *Manuel des Monstres*), soit en s'échappant, soit (si les assaillants sont assez affaiblis) en attaquant au maximum de ses capacités.

Il y a 90% de chances pour qu'un dragon Loyal honore les termes de son contrat.

Ce pourcentage passe à 70% en ce qui concerne les dragons neutres. S'ils ne respectent pas les termes du contrat, il chercheront plutôt à s'échapper qu'à se battre encore.

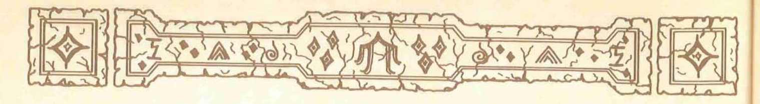
Les dragons Chaotiques ne respectent leurs engagements que dans 50% des cas. Les dragons noirs, blancs, rouges, de cuivre et d'airain ont une nature chaotique.

Si un dragon subjugué accepte le résultat du combat, les aventuriers peuvent piller son antre et lui arracher la promesse de quitter la région pour n'y plus revenir. Ils peuvent aussi tenter de l'emmener pour le vendre, de la manière expliquée dans le *Manuel des Monstres*. De telles ventes ne peuvent être effectuées que dans les cités, là où un nombre d'acheteurs suffisant est intéressé par ce genre de choses. Elles ne se déroulent cependant *jamais* dans l'enceinte même de la cité, les dirigeants n'appréciant guère la présence de créatures dangereuses dans leurs murs (voir les dégâts occasionnés par le dernier raid de dragons, dans la rubrique qui leur est consacrée au sein de l'*Encyclopédie*). Les acheteurs doivent savoir que parmi les acheteurs pourront se trouver aussi bien ceux qui cherchent un animal de garde, des alchimistes à l'affut d'une réserve de composants, que des membres d'organisation comme le Culte du Dragon, lesquels gagneraient la créature à leur cause et la libéreraient pour qu'elle puisse semer la terreur dans la région en général, et attaquer les aventuriers en particulier.

Les dragons rencontrés dans leur gîte peuvent être endormis mais ceux dont l'intelligence est supérieure à la moyenne installeront probablement une sorte de piège ou de sonnette d'alarme pouvant les avertir de la présence d'intrus chez eux.

Enfin il est important de considérer les points suivants lorsqu'on manie des dragons:

- Les dragons adultes (et plus vieux) peuvent irradier une *peur-de-dragon*, qui fera peut-être paniquer des créatures de bas niveau. Il ne leur est possible d'utiliser cette arme qu'une fois par rencontre avec le même individu.
- Le nombre de dés de vie équivalent des dragons - pour les jets de protection - est déterminé en divisant leur nombre de points de vie par quatre, s'ils ont au moins 5 points de vie par dé. Un dragon rouge colossal et ancien effectue ses jets



de protection comme une créature de niveau 22, et non 11.

- Les dragons ayant des pouvoirs magiques ne se privent certes pas de les utiliser, et ce de la meilleure manière possible pour confondre et blesser leurs adversaires.

Le mot "dragon" inspire la peur à de nombreuses créatures des Royaumes, même aux aventuriers expérimentés en ayant d'ores et déjà rencontrés. Suivre les règles ci-dessus, et ne pas considérer ces monstres comme une rencontre banale, pourra contribuer à les classer parmi les créatures les plus meurtrières des Royaumes Oubliés.

PNJs SELECTIONNES DES ROYAUMES

Les Royaumes constituent un monde vivant, croissant, abritant littéralement des milliers d'êtres qui possèdent nom, actions, natures et histoires - parmi lesquels, et non les moindres, on trouve les PJs. Plus que tout autre chose, ces individus *sont* les Royaumes. L'intégralité d'une telle population remplirait un volume colossal et serait d'une lecture pénible, même dans la forme simplifiée adoptée ici. Les brefs résumés mentionnés ci-après sont destinés à offrir au MD une poignée de Tuteurs possibles pour PJs ou de "grosses légumes" auxquelles les aventuriers pourront se frotter. Leur carrière pourra éventuellement fournir des idées d'aventures (voir, par exemple, l'*épée endormie* dans le paragraphe consacré à Emperel).

De nombreux PNJs sont brièvement mentionnés dans l'*Encyclopédie des Royaumes*, mais leurs caractéristiques complètes n'y figurent pas, étant ramenées en général à la classe et au niveau. Afin d'empêcher les joueurs de se servir outrageusement de cette connaissance ("Hé, les mecs, allons à Pigeonville, le maire est seulement guerrier de niveau 5 !"), usez librement de la table suivante pour modifier les informations contenues dans l'Encyclopédie.

Table de Modification de Niveau es PNJs

1d100	Modification
01-10	La rumeur exagère l'importance de l'individu ; son niveau est en fait inférieur d'une unité à celui qui figure sur la liste
11-60	Les histoires sont correctes ; l'individu est du niveau listé.
61-80	La rumeur date légèrement ; le niveau de l'individu est supérieur d'une unité à la valeur listée.
81-95	Les histoires sont extrêmement datées ; le niveau de l'individu est supérieur de deux unités à la valeur listée.
96-00	Les histoires sont totalement fausses ; l'individu possède 1-4 niveaux de plus que la valeur indiquée.

Il convient d'effectuer un seul tirage pour les individus multi-classés, le résultat s'appliquant à toutes les classes. Les limitations raciales s'appliquent. Des individus listés au niveau "nominal" (Seigneur, Grand Prêtre, Sorcier, etc...) seront toujours de ce niveau minimum.

L'appendice P du *GDM* permet de fournir à ces PNJs armures, armes et objets magiques pouvant être utilisés durant de brèves rencontres. Ils peuvent aussi posséder d'autres trésors au sein de leurs maisons et châteaux.

Les êtres figurant dans cette liste fragmentaire sont classés par ordre alphabétique de prénom. Les dates sont données par rapport au Calendrier des Vaux (année actuelle, 1356). L'ensemble est conentré sur cette région de la Mer Intérieure.

Toutes les rubriques sont présentées de la manière suivante :

NOM (Prononciation, si nécessaire)
Surnoms, si applicable
Dates de naissance et de mort, si applicable
Titre, si applicable
Base d'Opérations
Niveau et classe, affiliation éventuelle à un groupe
Alignement, Puissance(s) Révérée(s) (si applicable)
Sexe, race
Origines et Qualité

Humains Remarquables

AILOTH (AILLE-Lotte)

Montéloy et Sembie
Magicien de niveau 6, Sorcier Rouge du Thay
LM, Kossuth
Mâle, humain

Ailoth est un mage de petite taille, aux cheveux blancs, qui rassemble des informations en Sembie et à Montéloy pour le compte des Sorciers Rouges du Thay, tout en jouant les prêteurs sur gages et les acheteurs de "produits endommagés". Ses contacts avec les Sorciers Rouges sont bien connus en Sembie comme à Montéloy.

ALDOLPHUS

Sage (guerrier de niveau 0)
Arabel, en Cormyr
LN, Oghma
Mâle, humain

Aldolphus est un sage d'une jovialité inhabituelle, totalement dénué de la pompe affectionnée par ses collègues de par les Royaumes. Il a une fois employé au sujet des périodes troublées l'expression : "Les événements curieux abondent - et les flammes de l'enfer se déchaînent !". Cette phrase a été retenue et peut maintenant s'entendre de Mirabar au Grand Désert du Raurin. Cet homme de petite taille, gras et voûté, vit à Arabel, et emploie désormais une grande partie de son temps à des études astronomiques. Ses connaissances principales se situent néanmoins dans le domaine de la physique : l'identification et les propriétés de métaux, minéraux de base, bois, plantes, ainsi que leur utilisation pratique par les hommes. Aldolphus fait payer cher ses services. Il est l'invité régulier d'Azoun, chaque fois que celui-ci (le roi) se trouve à Arabel, car ils sont amis intimes, et le souverain se délecte de la compagnie divertissante du sage. Aldolphus doit lui aussi apprécier leurs repas de concert, car il abandonne toujours ses travaux en cours, quels que soient leur urgence ou le montant de son salaire, jusqu'à ce que le roi quitte la ville.

ALOK LANCE-D'ARGENT

Cour Elfique
Guerrière niveau 5
CB, Solonor Thelandira
Femme, elfe

Alok est demeurée en arrière, à la tête des 20 archers elfiques assignés à la protection de Luvon Cape-Verte et les derniers des retardataires. Equipée pour le combat, elle manie une *lance de fantassin +3* en argent, ainsi qu'une épée à deux mains, et porte une *cotte de mailles elfique +2*. Alok préfèrerait quitter le monde des hommes et rejoindre la majorité de sa race sur l'Eternelle-Rencontre, mais elle demeure fidèle à ses devoirs envers Luvon.

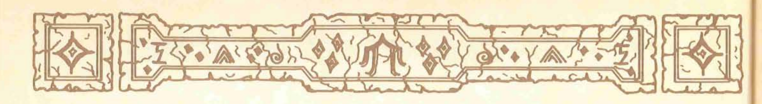
ALZEGONDE

Errant (Cormyr, Sembie et Langue de Dragon)
Magicien de niveau 10, Sorcier Rouge du Thay
LM, Kossuth
Mâle, humain

Vieux nécromancien chauve et marqué par les combats, Alzegonde porte ouvertement des robes marquées d'une flamme rouge sur la poitrine et sur le dos. Il parcourt les routes en compagnie de six hommes d'armes sinistres, gardant les caravanes dont les Sorciers Rouges veulent assurer la sécurité. Alzegonde espionne aussi la force militaire du Cormyr et de Château-Zhentil. Il possède, dit-on, un *Bâtonnet de Foudre* et un *Sac à Malice*.

ARTHAGUS

"Arthagus des Miracles"
Yhuann, en Sembie
Illusionniste de niveau 7
CN, Leira



Mâle, humain

Ce vieil homme barbu, aux yeux verts, est bien disposé jusqu'à ce qu'il soit trahi. Il a cependant été trahi assez souvent pour penser qu'une certaine dissimulation de la vérité est nécessaire en ce bas monde. Il vit paisiblement à Yhaunn, en Sembie, entraînant occasionnellement des illusionnistes de niveau inférieur, et étudiant son art sans relâche, améliorant tel ou tel effet illusoire. Arthagus aide aussi parfois les souverains de Sembie. Ses talents dans l'art de la *Désinformation* s'étendent au colportage de rumeurs, ce qui est parfois bien utile pour manipuler le sentiment populaire et les actiques de puissances extérieures. Arthagus possède de nombreux objets magiques mineurs, notamment de nature protectrice, dont le moins courant est probablement un *chien d'onyx*.

ASBRAS HLUMIN

(AZ-bras- Hu-LU-min)

Errant (Mer de Lune, Langue de Dragon)
Magicien de niveau 6
NM, Culte du Dragon ET Mystra
Mâle, humain

Ce mage utilise son art pour dissimuler son alignement, et passe ainsi pour neutre bon. Il s'empressera d'entraîner, d'aider par magie, voire d'accompagner (pour de courtes périodes) des groupes d'aventuriers opéant dans la région, apprenant le plus possible en leur compagnie, avant de les trahir lors de quelque situation dangereuse, espérant qu'ils seront tués. Asbras leur dérobera alors leurs trésors, en conservant une partie et donnant le reste au Culte.

AUBAERUS (AU-Bair-usse)

Le Maître des Corbeaux
Région des Pics du Tonnerre
Druide hiérophant de niveau 16
N, Sylvanus
Mâle, humain

Cet homme bourru et discret vit seul dans une caverne isolée, à l'est du flanc nord des Pics du Tonnerre, bien au-dessus du Lac Sembre. Il déteste la compagnie humaine et n'aide ni ne se joint jamais à des humains lorsqu'il est sous sa forme réelle, bien qu'il puisse lui arriver de se mêler à des elfes ou à d'autres druides. Si des druides s'adressent à lui pour qu'il les entraîne, il marchandera avec acharnement, espérant les décourager. Aubaerus passe le plus clair de son temps sous la forme d'un grand corbeau noir, survolant toute la région des Pics du Tonnerre (s'informant ainsi de la plupart des déplacements de groupes ou de créatures), et semble apprécier la compagnie des corbeaux. Aubaerus n'appartient pas au groupe des Ménestrels (bien que leurs intérêts coïncident souvent), ni à aucune autre organisation. Il doit être très riche car il n'a jamais le besoin de dépenser ni de payer quoi que ce soit - et il a amassé au cours des années une grande quantité d'or et d'objets magiques, en paiement de son enseignement.

AZALA

"Azala-aux-Yeux-de-Braise"
Téziir, sur la côte sud du Lac des Dragons
Magicienne de niveau 11
NB, Mystra
Femme, humaine

Etroitement liée au gouvernement de Téziir, Azala l'a souvent aidé de sa magie. Sa jeunesse fut une longue et colorée carrière d'aventurière, au cours de laquelle elle prit notamment part à la mort du Grand Patriarche (Dragon) de Telflamm. Elle habite désormais une tour, à Téziir, où elle passe le plus clair de son temps à la recherche et à la fabrication de petits objets magiques, utiles et beaux.

AZARGATHA NIMUNE

Valprofond
Magicienne de niveau 10
CB, Mystra ET Mailikki
Femme, humaine

Membre ou alliée des Ménestrels, Azargatha se trouve souvent en compagnie de rangers qu'on prétend affiliés à ce groupe. Femme de grande taille, aux cheveux flamboyants, possédant une force de caractère et de corps imposante, Azargatha adore la lutte ; elle a un jour vaincu Randal Morn du Valdague par deux chutes à une, lors d'un festin de la Rencontre des Ecus. Elle vit actuellement à Hautelune (Valprofond) et porte un bâton magique très puissant (probablement un *bâton de Mage).* Azargatha tient une boutique de jouets, à Hautelune, où elle vend des jouets de bois sculptés avec soin par elle-même et les elfes de la Cour elfique.

AZOUN IV

"Le Dragon Pourpre", Roi du Cormyr Suzail
Cavalier de niveau 20
LB, Tyr et Tempus
Mâle, humain, né en 1282 (règne depuis 1311)

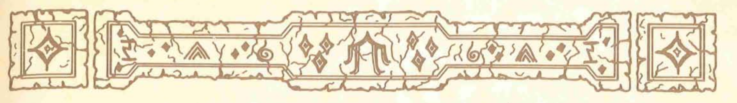
Azoun est un homme solide, barbu de taille moyenne. Ses cheveux bruns sont marqués d'argent. Il possède une collection d'épées magiques. Azoun est pratique, d'un naturel heureux, prudent et avisé. Il est tout dévoué à sa femme Filfaeril Selzair ("la Reine Dragonne") et le grand malheur de leur existence a été la mort prématurée de leur fils aîné, Foril (1307-1309). Ils ont deux filles : Tanalesta (1309-????) et Alusair Nacadia (1310-????), la seconde ayant récemment disparu et étant recherchée dans tout Féerune. Le père d'Azoun était Rhigaerd II, sa mère Tanalusta Argenvray et sa sœur Sulesta ; tous sont désormais morts.

Le règne d'Azoun a été essentiellement paisible. On a connu les menaces représentées par Gondegal et Lashan du Valbalafre, ainsi que des escarmouches dans les Rocterres, mais aucune guerre importante. Le Cormyr a récemment annexé Tilverton mais Azoun ne semble pas préparer d'autres expansions, préférant conserver à son royaume sa force, au sein de ses frontières traditionnelles. C'est un roi juste, qui possède l'amour et la loyauté de son peuple.

BORUSTINE

Montéloy, sur la Mer de Lune
Magicien de niveau 7
NB, Mystra
Mâle, humain

Mage de Montéloy discret, tolérant et respecté, Borustine a évité de se mêler de la politique de la ville pour la plus grande partie de sa carrière, mais sa puissance, sa simple présence, fournissaient à la cité une certaine stabilité sociale auprès des voyageurs et des marchands se méfiant des elfes et des habitants belliqueux de la région de la Mer de Lune. Borustine a souvent aidé des aventuriers pour un prix raisonnable, mais s'est toujours donné pour règle de ne pas se servir de magie offensive contre un individu ou un groupe pour le compte d'un autre. Borustine préfère se consacrer à ses études magiques, étant essentiellement intéressé par gardes, sentinelles et champs de protection, malgré son passé de mercenaire et d'aventurier ; dans sa jeunesse, Borustine accompagnait les armées en Téthyr et au Sud, lançant ses sorts sur de nombreux champs de bataille. Plus récemment il s'est tenu sur les toîts des entrepôts des docks de Montéloy pour combattre un grand dragon, en association avec d'autres mages de la cité. Ensemble ils réussirent à l'abattre. Borustine



a soutenu le renversement par Maalthiir du conseil corrompu, et sa prise du pouvoir. Il a apporté au règne de Maalthiir la plus grande partie de sa et légitimité et de sa puissance, et continue à lui servir de conseiller, voire à lui fournir une aide magique occasionnelle, lorsque des sorts sont requis, Borustine habite une tour au sud de Montéloy, juste dans l'enceinte de la cité, près du coin le plus à l'est, en vue des bois.

BRANDON

"Maître des Batailles"
Errant, basé à Priapurl
Guerrier de niveau 6
CN, Tempus
Mâle, humain

Ce maître tacticien jovial et braillard est un chef-de-guerre à louer dont la réputation colorée n'est plus à faire dans les pays de la Mer Intérieure. Basé à Priapurl ("un endroit assez petit pour me supporter", comme il le dit), Brandon déteste la mer et les batailles navales, mais il est fréquent de le rencontrer n'importe où autour de la Mer Intérieure (et le long des routes de commerce partant vers la Côte des Epées), sur la terre ferme, combattant pour le compte de tel ou tel employeur. Parmi les exploits de Brandon, on peut citer l'exécution de la liche Tharuighagh, dans les collines près de Saerb, la prise de la citadelle de Jhassilm Unelance, et la délivrance du mage Rondethar Marchevent des prisons de Port-Ponant, une tâche qui l'obligea à abattre de nombreux gardes de la ville. Brandon accepte presque toutes les tâches, pour le compte de presque tous les maîtres, tant que la paie est bonne (20 pièces d'or par jour, dont la moitié sera restituée en cas d'échec, plus 4 po/jour par homme d'armes qu'on demande à Brandon d'emmener avec lui). Brandon a son propre code d'honneur et est extrêmement rusé malgré son front bas. Il ne commettra aucun acte susceptible de déséquilibrer la paix de la région : si une guerre à grande échelle éclatait, son travail serait plus dangereux, la compétition beaucoup plus grande, et les patrons auraient moins de possibilité de payer ses services. Il a servi aux côtés de Gayrlana dans la Compagnie de Mercenaires des Mindulgolfes, mais bien qu'il respecte énormément la Dame-à-l'Epée, il ne s'entend guère avec ses soldats inhumains.

DEIOR RASTHAVIN

Selgonte
Sage (Magicien de niveau 4)
LN, Oghma et Mystra
Mâle, humain

Cet homme tranquille, parlant bas, vit à Selgonte, où il sait se faire discret tout en étant consulté par de nombreuses personnes venant de tous les Royaumes. Deior est assez riche pour financer occasionnellement un groupe d'aventuriers devant aller explorer ceci ou chercher cela, en un endroit inaccessible pour un homme de son âge. Les connaissances de Deior sont toutes en rapport avec l'humanité : histoire, légendes et folklore de la région de la Mer intérieure, généalogie et politique, et (en à-côté) héraldique, emblèmes ou sceaux. Ses gardes du corps, un couple de guerriers de niveau 5 nommés Hillur et Rhyokk, s'assurent qu'il ne soit pas dérangé, hormis lorsqu'il le désire. Deior est glabre, voûté par les ans (et il n'a jamais été fort) mais possède une intelligence et une sagesse de 18. Il porte généralement des *Bracelets de Défense CA 2.*

DELBOSSAN

Espar
Guerrier de niveau 3/Voleur de niveau 2
CN, Tempus ET Mask
Mâle, humain

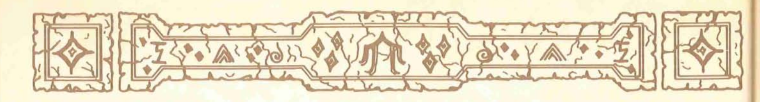
Palefrenier d'Hezom, Seigneur d'Espar, Delbossan est un homme taciturne, d'âge moyen, parfaitement qualifié pour entraîner et soigner les chevaux. C'est aussi un ancien aventurier qui s'est fait dans sa jeunesse un joli petit bas de laine lorsqu'il était voleur sur la route de commerce reliant les pays de la Mer Intérieure et la Côte des Epées. Durant cette période, il a volé tant de chevaux, et s'est fait passer pour un palefrenier dans tellement de caravanes qu'il a fini par apprendre le métier. Plus récemment, il a été engagé comme assistant palefrenier par le vieil Heuran d'Espar, a aimé le travail et a succédé à Heuran lorsque celui-ci est mort d'une mauvaise fièvre, servant fidèlement depuis lors (y compris en matière de service militaire au Cormyr). C'est désormais un homme d'armes loyal et accompli.

DOUST SULBOIS

Arabel
Clerc de Tymora de niveau 8
CB, Tymora
Mâle, humain



Azoun IV et Vangerdahast



Né à Espar, d'un soldat à la retraite et de sa femme (morte en couches), Doust a grandi en solitaire, dans la crainte de son père alcoolique. Lorsqu'il fut assez vieux pour partir, il alla chercher fortune avec d'autres personnes de son âge (notamment Florin Fauconnier et Semour Dendeloup), et en deux ans se retrouva Seigneur du Valombre, choisi par ses compagnons après que Khelben "Bâton Noir" Arunsol avait offert le poste à l'un d'entre eux.

Doust a épousé peu de temps après Islif Lurelac, qui lui a donné un fils, Jhaok (voir Islif Lurelac). Il a institué une "Cour du Seigneur", rencontre hebdomadaire où les gens du val peuvent parler ouvertement et où les questions internes du pays peuvent être réglées par un vote des aînés. Il fut apprécié par le peuple, malgré les événements survenus durant son court règne (le Valombre a subi plusieurs attaques des forces de Château-Zhentil, et de nombreux habitants du val sont morts). Doust a fini par trouver les responsabilités d'un souverain peu compatibles avec la philosophie de Tymora et s'est décidé à renoncer à sa charge (bien qu'il demeure "Seigneur du Valombre", tout comme ses compagnons) en faveur d'un homme plus jeune, le cavalier Trystemine Amcathra. Les compagnons de Doust sont devenus les "Chevaliers de Myth Drannor" et se sont replongés dans les aventures. Doust lui-même a emmené Islif à Arabel où il peut adorer sa déesse au temple avec plus de dilligence que lorsqu'il était souverain - forcé d'être diplomate et de voir à long terme - ou aventurier, entreprenant chaque périple avec l'idée de renforcer le val. Doust savait aussi que sa liberté allait lui donner le temps d'élever son fils et de passer du temps avec sa femme dans une relative sécurité. Il se trouve toujours à Arabel, en compgnie de sa famille.

COLOMBE FAUCONNIER

Errante (Les Vaux, Espar)
Ranger de niveau 11
CB, Mailikki
Femme, humaine

L'une des plus jeunes d'une célèbre famille de sœurs (parmi les autres citons Alustriel de Lunargent, la Simbule de l'Aglarond, le Barde Oragie Maindargent, et la "sorcière" Sylune, désormais décédée) Colombe est l'agente des Ménestrels et - depuis de longues années - l'ennemie du Zhentarim et des créatures maléfiques agissant dans les pays de la Mer Intérieure. A plusieurs reprises ses aventures l'on amenée en contact avec un certain groupe d'aventuriers d'Espar en Cormyr ; elle a servi de tuteur à leur meneur, le jeune ranger Florin Fauconnier, qui l'a extrémement impressionnée. Plus tard elle l'a rencontré dans l'auberge du *Sorcier Sifflant* à Vounlar, où il l'a sauvée alors qu'elle était prisonnière d'Orvar "l'Invisible", du Zhentarim (Orvar reste à ce jour un ennemi que nul n'a aperçu). Colombe s'est jointe au groupe d'aventuriers basé à Valombre et a plus tard épousé Florin. Peu de temps après que le groupe ait quitté Valombre et soit devenu "Les Chevaliers de Myth Drannor", Colombe est tombée enceinte et s'est retirée à Espar (ainsi que, brièvement, sur l'Eternelle-Rencontre, où elle est l'une des seules humaines admises) afin de donner le jour à l'enfant. Elle s'y trouve toujours. Colombe est grande et élancée, calme et ferme en paroles, d'un naturel compatissant, et dénuée de toute peur au cours des combats.

DURKIN

Errant (Bois Elfiques)
Guerrier de niveau 14
LB, Clanggedin
Mâle, nain

Ce vieux nain aux larges épaules et aux muscles hypertrophiés - touchant presque au grotesque - est un guerrier d'une incroyable férocité. Ses années de bataille et de solitude ont quelque peu entaché sa raison. Il aime tuer les choses maléfiques, rugit et ricane sans cesse en maniant à cet effet sa grande *hache d'armes +2*. Durant des années, il a vécu dans un vieux château à-demi effondré, sur le flanc d'un pic rocheux, dans le profondeurs des Bois Elfiques - avec pour seuls compagnons les chauve-souris et les ossements des mages elfiques ayant construit cet endroit il y a un millier d'années. Durkin a gardé la Vallée des Voix Perdues - où s'élève son château - pour les elfes : en retour ils lui ont permis d'errer à sa guise dans la forêt. A moins d'être un elfe ou un nain (Durkin respecte ces deux races et leurs accomplissements, à l'exception des drows et des duergars), il est dangereux de s'approcher de ce vieux guerrier, car s'il vous pense mauvais - en quoi que ce soit -, il commencera à japper et a gronder comme un chien avant de vous attaquer, pour tuer. Durkin a des cheveux blancs en désordre, une barbe brousailleuse, et porte une vieille armure de fer bosselée. Il ne s'est pas lavé (sinon en demeurant sous la pluie ou la neige) depuis une cinquantaine d'années.

EGLISORME

Valombre et les Plans Connus
Magicien de niveau 26
CB, Aucun
Mâle, humain

L'âge exact du sage Eglisorme est inconnu et son année de naissance ne figure sur aucun registre. On suppose qu'il a appris les arts magiques aux pieds d'Arkhon l'Ancien, qui mourut à Eauprofonde il y a plus de 500 ans, et qu'il se trouvait à Myth Drannor aux environs des derniers jours de cette région magique. Le Sage vit actuellement dans la petite communauté agricole de Valombre, dans une maison à deux étages qui domine une mare à poissons, en compagnie de son scribe Lhaéo. Eglisorme est l'individu le plus instruit et le mieux informé de tous les Royaumes:bien qu'il ne s'agisse peut-être là que de sa propre opinion, elle est souvent exprimée au cours de ses discours. Ses spécialités sont les Royaumes, leurs peuples, l'écologie de leurs diverses créatures, les objets magiques et leur histoire, ainsi que les plans d'existence connus. Eglisorme ne dispense plus son enseignement, pas plus qu'il ne loue ses services, sinon dans les cas les plus urgents. La plupart de ses anciens étudiants et alliés font désormais partie des individus bons les plus puissants des Royaumes, notamment les Seigneurs d'Eauprofonde, la Simbule - souveraine de l'Aglarond - le groupe connu sous le nom de Ménestrels, ainsi que de nombreux sorciers et sorcières.

EMPEREL

Errant (Valbrume et Cormyr)
Cavalier de niveau 10
CB, Mailikki
Mâle, humain

Ce noble, homme toujours poli au physique très agréable et à l'esprit mesuré (17 INT, 17 SAG, 18 CHA, 18 BEA - BEA = Beauté, Comeliness) vit à Ashabenford (Valbrume). On l'y trouve cependant rarement, car il passe le plus clair de son temps à voyager seul dans les Rocterres, combattant gobelinoïdes et trolls qui semblent s'y rassembler en grand nombre. Emperel a juré de garder la tombe des Seigneurs qui Dorment. Il redoute que les humanoïdes maléfiques de la région ne la



trouvent par accident, ou qu'ils en rendent la caverne dangereuse d'accès, empêchant par leur présence les Seigneurs qui Dorment de renforcer la défense du Royaume Forestier.

Un mot d'explication : les Seigneurs Qui Dorment sont de grands guerriers placés depuis longtemps dans une *stase temporelle* et dissimulés quelque part dans les Rocterres, pour attendre l'heure où "des armées de morts et des légions de diables viendront au Cormyr pour le réduire en ruines, à moins que ceux qui auraient dû être morts ne soient là pour leur résister", selon la prophétie de l'oracle Alaundo, lui-même décédé depuis des lustres. La signification de l'expression "ceux qui auraient dû être morts" était mystérieuse. On supposa à l'époque qu'elle faisait référence à des gens préservés magiquement au-delà de la durée d'une vie normale, plutôt que de morts vivants ou de bénéficiaires des effets magiques imprévisibles de la *Longévité*. Ainsi quelques fils cadets de nobles familles, des guerriers disgrâciés, ou souffrant d'ennui, se portèrent volontaires pour être placés dans cette stase, dans l'attente d'une possible heure tragique pour le Cormyr. Quelques sages, la famille royale du Cormyr, ainsi qu'Emperel et ses ancêtres (les "Gardiens") connaissent l'existence des Seigneurs Qui Dorment ; pour tromper ceux qui voudraient les abattre ou voler leurs armes et équipements (ils se composent de plus de trente guerriers de niveaux 4-12 en *stase* ; nombreux sont ceux qui ont des potions de soins et des armes ou armures magiques. Tous sont pourvus d'*Ailes de Vol*) les Seigneurs qui Dorment sont dissimulés dans une caverne dont l'entrée porte de nombreux pièges. A la cour royale du Cormyr, on les appelle par le nom de code "L'Epée Endormie", si bien que la plupart des auditeurs croient qu'il est question d'une véritable épée magique, peut-être dissimulée dans les salles du trésor souterraines du palais, à Suzail.

EPIERREVIER

Errant (Région de la Langue de Dragon)
Ranger de niveau 6
NB, Mailikki
Mâle, humain

Ce célèbre fabriquant d'épées quitta abruptement son commerce il y a quelques années, malgré ses grands talents, pour rejoindre la ranger Lhoraie, dont il était amoureux. Tous deux parcoururent les pays de la Côte des Epées, du Nord et de la Mer Intérieure, alliés des Ménestrels et de l'Alliance des Seigneurs, faisant de bonnes actions jusqu'à ce que Lhoraie meure en couches. L'enfant, une fille, périt également, et Epierrevier les enterra toutes deux sur une colline situées au nord de Lunargent avant de se réfugier au sud-est de la Langue de Dragon, où il erre, triste et mélancolique, mais toujours prêt à aider les voyageurs ou à combattre le mal. Il prétend que Mailikki lui est apparue dans les profondeurs d'une forêt, et lui a dit de ne pas retourner à sa forge, de ne pas rejoindre non plus Lhoraie dans la mort, mais de servir sa cause.

EREGUL

Errant (Cormyr/Sembie)
Magicien de niveau 11
LM, Baine
Mâle, humain

Eregul est un mage de grande taille, à la barbe noire, à la voix traînante et sardonique, aux yeux noirs très durs et aux grandes ambitions personnelles. Il travaille pour le Zhentarim en tant que "libre échelon", servant leurs intérêts et les siens. Il parcourt les pays civilisés du Cormyr, de Sembie, ainsi que les Vaux, cherchant renseignements, objets magiques ou individus pouvant servir ses buts.

ERESSEA AMBERGYLES

Errante (Valombre)
Clerc de Tymora de niveau 4
CB, Tymora
Femme, humaine

Elle a été envoyée par les prêtres de Tymora d'Arrabar (sur le Golfe de Vilhon) pour fonder de nouveaux temples et sanctuaires dédiés à la Dame dans la région de la Langue de Dragon. A présent, Eresséa se trouve en Valombre, où un tel temple est en construction, attendant l'arrivée d'un certain Erluidan, Grand Prêtre de la Dame, qui se chargera de développer la religion dans les environs.

FLAMME

Selgonte
Voleur de niveau 7
NM, Mask
Mâle, humain

Ce jeune homme indéfinissable, aux cheveux noirs, vit désormais paisiblement à Selgonte où il arrange la disparition (volontaire) et le transport en sécurité de certaines personnes, ainsi que le kidnapping (un rien moins volontaire) d'autres individus, et les demandes de rançons associées. Flamme travaille avec un petit groupe d'aides de confiance, dont certains au moins possèdent des pouvoirs magiques (3-5ème niveau). Flamme peut être contacté par l'intermédiaire de l'auberge du *Gantelet Vert* sur les docks est de Selgonte. Il opérait généralement en tant qu'incendiaire à Selgonte, jusqu'à ce qu'une force de magiciens et de clercs de la ville réussisse à le convaincre de ses erreurs (notamment par une série de *Piliers de Feu* et autres arguments). Après une brève période d'exil volontaire pour attendre que la pression diminue au sein de la ville, il est revenu pour exercer un travail plus calme. Il continue à se méfier des clercs et des magiciens.

FLORIN FAUCONNIER

Errant (les Vaux)
Ranger de niveau 9
CB, Mailikki
Mâle, Humain

Florin est le fils de Hethcanter Fauconnier (capitaine à la retraite de l'armée du Cormyr) et de sa femme, la demi-elfe magicienne Krépuskulle (Florin lui-même est en tous points humain) à Espar. Dès sa jeunesse, il s'est intéressé aux elfes, aux fleurs et aux êtres sylvestres ; sa mère l'encourageait à jardiner. Son père pensait qu'il lui fallait apprendre un métier utile et l'a engagé comme apprenti chez un célèbre armurier, Epierrevier. Florin préférait cependant les bois à la forge et les parcourait sur des kilomètres et des kilomètres chaque fois qu'il le pouvait, ce qui lui valut le surnom "Silencieux", tandis qu'il apprenait des bribes du langage des elfes, de celui des dryades et de celui des Sylvaniens. Sachant fort bien se servir d'une épée longue et d'une épée à deux mains, Florin partit chercher fortune dès qu'il en eut l'âge, en compagnie de plusieurs compagnons, et devint bientôt le chef du groupe - en matière de combat et de diplomatie -, une charge qu'il occupe toujours aujourd'hui, étant l'un des plus anciens chevaliers de Myth Drannor. Durant les années intermédiaires, Florin a gagné (grâce à un *souhait majeur*) un cheval de guerre télépathe, Ecume de Feu. Florin s'est vu personnellement offrir la souveraineté du Valombre par Khelben "Bâton Noir" Arunsol, mais il refusa et confia ce titre à l'un de ses compagnons, lequel, désigné par un vote du groupe entier, fut Doust Sulbois. Florin servit fidèlement Doust pendant quelques hivers en tant que Gardien du Valombre et principal diplomate, avant d'épouser la ranger Colombe. Gagnant des sorts de magicien et de druide grâce à l'ensei-



gnement de ses compagnons Jhessail Argentarbre et Lanseril Capeneige, il a récemment acquis un familier, un faucon qu'il a nommé Trouvère. Florin est grand, frisé, direct en paroles et en actes, poli et bienveillant. Il porte un *bouclier +1* appelé le *Mur de Reptar*, ainsi qu'une *gemme de téléportation* pouvant le transporter sans risque d'erreur sur l'Eternelle-Rencontre pour voir sa femme et son enfant. Avant son mariage avec Colombe, la compagne temporaire de Florin fut Alura Durshavin - parfois voleuse. Avant et après celle-ci, il trouva le temps de présenter ses hommages à de nombreuses dames de par les Royaumes... La déesse Mailikki est apparue directement à Florin à plusieurs reprises, notamment pour lui ordonner d'épouser Colombe et d'avoir des enfants, car cela était "nécessaire".

FZOUL CHEMBRYL

Château-Zhentil
Grand Prêtre du Sanctuaire Noir
Clerc de niveau 13
LM, Baine
Mâle, humain

Fzoul est le commandant en second du Zhentarim, mais son influence au sein de l'organisation est plus importante que celle du Seigneur Manshoun, car il commande le clergé de Baine y appartenant (les clercs de Baine considérant le Zhentarim comme une force indigne du soutien de leur dieu sont commandés par le Grand Percepteur de Baine, un clerc de niveau 19). Fzoul cherche à augmenter sa puissance personnelle en rendant des services diligents au Dieu de la Tyrannie. A son avis le meilleur moyen d'accomplir cela est de soutenir et de travailler avec l'homme qu'il juge les plus capable de devenir le prochain tyran : Manshoun. Fzoul prend garde de demeurer l'ami intime de Manshoun, tout en conservant le plus de pouvoir personnel possible, si bien que son chef ne pourra jamais le juger inutile, ni le considérer comme une menace devant être éliminée.

Fzoul est rusé et c'est un orateur habile. Physiquement, il est bien bâti, roux et de belle allure. Il porte en permanence des *bracelets de défense CA2* et une armure de plates complète lorsqu'il s'attend à un combat. Il manie une *masse +4*, un fléau d'argent et une *étoile du matin +1*. Il porte un *anneau de libre action* et un *anneau d'accumulation de sorts* (au contenu inconnu). L'objet magique auquel il tient le plus est une *baguette d'annulation*, qu'il porte dans un fourreau au creux de sa botte gauche.

Dans son temple Fzoul a caché trois blocs d'*encens de méditation* et un *bâton de Serpent vipère)* pour son usage personnel en cas d'urgence ; il possède aussi une cachette connue de lui seul, dans le désert du Thar, ou l'emmènera en cas de péril extrême son sort de *Rappel* (Manshoun ignore ce détail).

GARTH

Garth le Leste, le Serpent de Selgonte
Selgonte, Marsembre et Suzail
Voleur de niveau 4
NM, Mask
Mâle, humain

Garth est un chenapan blond, à l'apparence frêle, très habile de ses mains et doué d'un esprit rapide, qui opère dans les villes listées du Cormyr et de Sembie, passant de l'une à l'autre pour semer victimes en colère, poursuivants et créanciers. Garth est réputé pour son excellent service de renseignements entre les cités et les gens honnêtes et respectables l'ont déjà consulté pour qu'il découvre des faits les intéressant (contre rémunération, bien sûr). Garth a également été mêlé à différentes escroqueries récurrentes dans la région, en particulier celles liées à l'incendie d'entrepôts et à la revente de marchandises légèrement endommagées par le feu. Garth sait se dissimuler et possède de nombreuses cachettes. Il a des contacts au *Cerf Noir* à Selgonte, au *Griffon Rugissant* à Marsembre, et dans n'importe quelle taverne portuaire de Suzail, si bien que ceux qui cherchent à louer ses services peuvent se renseigner là-bas.

GHARRI

Gharri de Gond, Gharri le Faiseur de Merveilles
(1302-1356)
Errant (Tilverton)
Clerc de niveau 15
NB, Gond
Mâle, humain

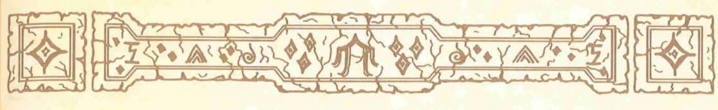
Cet homme diplomate et urbain, à l'esprit acéré (18 d'intelligence et 18 de sagesse) naquit en Sembie, y devint orphlin lors d'un incendie de la cité de Yhaunn, passa sa jeunesse en compagnie de prêtres itinérants de Gond, et s'éleva au sein de leur ordre à mesure que les années passaient, pour enfin devenir Grand Prêtre du principal temple de Gond de tous les pays de la Mer Intérieure - celui qu'il fonda à Tilverton. Pendant plus de vingt hivers, Gharri gouverna Tilverton dans les faits, bien qu'il n'ait pas le titre requis, en faisant un centre d'innovation et de manufacture de petits objets de grande utilité, comme des engrenages et des serrures et gonds élaborés.

Le Cormyr occupa récemment la Passe de Tilver, un mouvement auquel Gharri ne s'est pas ouvertement opposé, considérant qu'il était nécessaire d'empêcher les destruction de Tilverton par les orques, les troupes de Château-Zhentil, ou l'empire en pleine expansion de Lashan du Valbalafre, qui désiraient tous utiliser l'emplacement stratégique que représente la Passe. Gharri fut fait Seigneur Régent, titre creux si l'on considère que le commandant militaire cormyrien prenait toutes les décisions importantes. Après quelques mois, Gharri disparut tranquillement, se rendant à la petite forteresse, ostensiblement en ruines, de Château-Krag. Celui-ci était autrefois une place-forte de bandits, dans les bois du Valombre. Abandonné depuis longtemps, il fut récemment utilisé en secret par le Zhentarim, puis par le Seigneur du Valombre. De là, Gharri s'acquittait aisément de la tâche de diriger les prêtres de Gond locaux (qui comprenaient un excellent groupe d'espions lui rapportant toute les nouvelles), juqu'à ce qu'il se rende dans le Valdague afin d'en aider le Seigneur, Randal Morn, et soit détruit au cours d'une bataille titanesque conre une douzaine de mages du Zhentarim. Les cachettes où Gharri rangeait ses objets magiques et ses merveilles mécaniques, ainsi que sa grande fortune personnelle en lingots et en pièces n'ont pas encore été retrouvées. Sa mort n'est d'ailleurs pas de notoriété publique dans la plus grande partie des Royaumes.

GUNTHOR

Valombre
Guerrier de niveau 12
LB, Moradin
Mâle, humain

Durant de nombreuses années, ce maître forgeron a travaillé à Montéloy. De nombreux guerriers de la région de la Langue de Dragon ont porté ses œuvres. Gunthor et ses assistants (comprenant plusieurs hommes massifs à l'esprit lent et de jeunes garçons handicapés, recueillis dans la rue par le forgeron) commercent beaucoup avec le Valombre depuis quelques années, en équippant les forces armées. Lorsque Maalthiir est arrivé au pou-



voir à Montéloy, il a emprisonné le nain alors qu'il empaquetait à la hâte ses outils et ses biens pour quitter la cité. Florin Fauconnier racheta sa liberté. Gunthor vit désormais dans la Tour d'Ashaba, à Valombre, et sert le Seigneur Trystemine.

GUTHBERT GOLTAMMEUR

Château-Zhentil et ses forces armées
Guerrier de niveau 4
CN, Tempus
Mâle, humain

Physiquement imposant, cet homme de 150 kg, mesurant près de 2 m, possède de larges épaules et la musculature d'un bœuf - "et un cerveau à l'avenant", comme le disait souvent son père, Elzonde Goltammeur. Celui-ci, un noble de Château-Zhentil, était l'un des capitaines de guerre de cette cité avant d'être blessé au combat. Par respect pour lui, on donna sa place à son fils, bien que le Zhentarim se fût assuré de ne lui faire commander que les unités dispensables, ou des forces n'étant pas en position de causer grand mal par des actions stupides bien intentionnées. Guthbert mène à l'heure actuelle une force mercenaire de presque 4.000 hommes, basée dans la ville en ruines de Teshvague, qui combattent les armées du Cormyr et du Valdague, au sein de cette dernière région. Les capacités de Guthbert en matière de combat à mains nues (18 de Force, 18 de contitution) sont respectées, mais il se révèle très mauvais tacticien et pire intendant, aussi est-il aidé par de nombreux vétérans placés là par le Zhentarim, notamment le doyen des capitaines des armées de Château-Zhentil, Ulgrym, et Asdag, un Grand Prêtre de Baine aux ordres de Fzoul Chembryl. Guthbert est également assisté par un chef de mercenaires, le guerrier de niveau 4 Natchim de Port-Ponant. Guthbert est dit-on aimable mais sans peur. Inconscient de ses capacités limitées, il aurait parait-il l'idée de dominer un jour Château-Zhentil.

ILLISTYL ARBRELFIQUE

Errante (les Vaux)
Magicienne de niveau 4
CB, Mystra
Femme, humaine

Illistyl est née à Valombre, où le seigneur Doust et ses compagnons découvrirent qu'elle possédait des pouvoirs psi. Comprenant l'utilisation qu'il serait possible de faire d'une telle puissance, Doust installa Illistyl dans la Tour d'Ashaba, où il devint vite évident qu'elle avait des dispositions pour les combats et les arts magiques. Elle devint l'élève de Jhessail Argentarbre, une membre à part entière du groupe, et la maîtresse de Torm (voir ce nom). Désormais affiliée aux Chevaliers de Myth Drannor, elle se charge de commander les batailles magiques depuis que Jhessail est devenue mère. Illistyl est jeune, mince, pleine d'humour (il y a quelques années, on la considérait comme un garçon manqué) et sa force psi est de 121/121; A,C/F,G; *télépathie animale, équilibre corporel, empathie.*

ISLIF LURELAC

Arabel
Guerrière de niveau 8
NB, Tempus
Femme, humaine

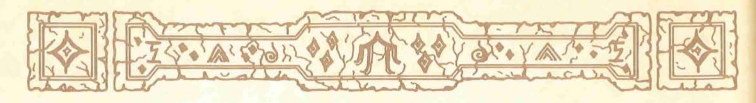
Epouse de Doust Sulbois et ancienne capitaine de la milice de Valombre, Islif s'est retirée (au moins temporairement) de l'aventure pour élever son fils Jhaok Sulbois (né le 22 Marpenoth, dans l'Année du Ver). Islif était une aventurière décidée, à l'épée toujours prête, et les batailles contre Château-Zhentil et le Valbalafre la révélèrent comme une meneuse efficace et une guerrière sauvage. Islif est grande. Elle possède de larges épaules et une constitution solide, musculeuse. Elle est née à Espar (en Cormyr), des marchands Buckman et Tesha Lurelac.

JELDE ASTURIEN

Alias Semour Dendeloup
Soirétoile
Clerc de niveau 8
NB, Lathandre
Mâle, Humain

Né Semour Dendeloup, à Espar, Jelde a passé la plus grande partie de ses jeunes années à pêcher dans les rivières locales, où sa posture voûtée, patiente, lui a valu le surnom "Dos rond." Fasciné par les elfes dès son plus jeune âge, il a appris leur langage de son mieux, grâce à des voyageurs. Il s'est ensuite joint à ses compagnons Florin, Islif, Doust et autres jeunes sans terre d'Espar qui partaient vers l'est pour chercher fortune. Au cours de ses années d'aventures, il découvrit sa vocation de fidèle du Dieu du Matin. En atteignant le rang de Prêtre, il prit le nom (Jelde Asturien) que lui révéla son Dieu - comme c'est la coutume dans cette religion - et devint un noble du Valombre. S'apercevant que les aventures constantes l'empêchaient de se consacrer au service de Lathandre, Jelde s'est retiré dans le





temple de son Dieu, à Soirétoile. Il s'est depuis élevé rapidement dans les rangs du clergé. Jelde conserve de sa carrière aventureuse un *anneau d'accumulation de sorts*. Il lui arrive parfois de revêtir une armure pour défendre les oeuvres de Lathandre contre les dangers des Rocterres.

JHESSAIL ARGENTARBRE

Jhessail Cheveux-de-Feu
Errante (Les Vaux)
Magicienne de niveau 8
CB, Mystra
Femme, humaine

Jhessail naquit des "amis des elfes" et forestiers Craig et Lhanna Argentarbre, à Espar. Elle fit preuve d'une précoce fascination pour la magie et - lorsque les elfes la mirent à l'épreuve - de talent en ce domaine, aussi fut-elle entraînée par Hezom d'Espar. Appelée "Dents de Lapin" par ses amis d'enfance, elle devint une véritable beauté, au corps souple, aux yeux gris-vert, et aux cheveux d'un brun-orangé flamboyant - lesquels lui valurent bientôt un nouveau surnom. Ses parents l'encouragèrent à voir le monde, aussi accompagna-t-elle Florin, Doust et les autres à la recherche de l'aventure. Une amie magicienne, Martesse, fut tuée rapidement, mais Jhessail, elle, acquit un chat noir familier, "Jais", lut un *Ouvrage sur la Magie d'Argent* et développa très vite ses pouvoirs magiques. Un enseignement de qualité mit à jour ses capacités naturelles de guérisseuse, d'entraîneuse d'animaux, d'endurance, fit d'elle une cavalière experte, aussi devint-elle puissante et respectée de ses compagnons. Elle fut tout d'abord la maîtresse de Jelde puis épousa Mérith Arc-Puissant (Voir ce nom) le 15 Alturiak de l'Année du Ver, donnant naissance à leur fille, Véluthil Arc-Argent le 1er Mirtul de l'Année du Prince. C'est cependant Illistyl qui s'est le plus occupée de l'enfant, car des crises successives ont réclamé la présence du "Chevalier de Myth Drannor" le plus puissant magiquement. De plus Jhessail n'est guère du genre à rester à la maison pendant que ses amis partent en aventure. En plus du nombre impressionnant de sorts acquis au sein de donjons, ruines et cryptes, Jhessail possède une *Perle de Puissance* (qui double les sorts de niveau 5, et qu'elle ne peut donc pas encore utiliser), des *Bracelets de défense CA 2* et un *anneau d'étoiles filantes*. Jhessail est une femme passionnée, à la volonté de fer, qui a commencé à entraîner Illistyl pour qu'elle lui succède, et à développer les pouvoirs magiques récemment acquis de Florin. Elle familiarise également avec précaution son enfant avec la magie.

KHELBEN "BATON NOIR" ARUNSOL

Eauprofonde, bien qu'il voyage beaucoup (notamment dans d'autres plans)
(Probablement membre des Seigneurs d'Eauprofonde)
Magicien de niveau 26+
LN, fortes tendances bonnes, Mystra
Mâle, Humain

Khelben est le mage le plus puissant et le plus influent de la Côte des Epées. Il fait de plus partie des souverains d'Eauprofonde (bien qu'il ne l'admette pas ouvertement, la plupart des gens du Nord soupçonnent le fait). Allié des Ménestrels et soucieux de conserver intacte l'Alliance des Seigneurs (de Lunargent, Soldabar, Padhiver et autres cités "bonnes" du Nord avec Eauprofonde), Khelben travaille en permanence à iunfluencer tel ou tel événement, prévoyant à long terme (parfois plusieurs années à l'avance). C'est un forestier et un peintre, qui a entraîné de nombreux mages importants. Décrit plus en détails dans le volume FR1, *Eauprofonde et le Nord*, Khelben est un homme de haute taille (1,85 m), bien musclé, barbu, aux cheveux noirs marqués de blanc, commençant à se dégarnir, et aux manières distinguées. Il est gravement sage, guère pompeux, et fort savant en matière d'histoire, de légendes et de traditions magiques telles que les pratiquent les hommes du Nord depuis leur sortie de la barbarie.

KORTH

Ordulin, en Sembie
Guerrier de niveau 5
CN, Tempus
Mâle, humain

Korth est un guerrier braillard, ne demandant qu'à se battre pour peu qu'on lui indique sur qui il faut taper. Barbu, ivrogne, amateur de jolies femmes, il naquit à Hilp mais vit désormais à Ordulin, où il exerce le métier de garde du corps indépendant. Il apprécie spécialement cette profession lorsque les gens qui l'engagent vont s'encanailler dans les tavernes. Il lui arrive également de garder caravanes ou riches marchandises, de chercher et capturer les rivaux de ses employeurs, voire des criminels en fuite. Korth a été gravement blessé à plusieurs reprises au cours de ses aventures, mais il aime la vie qu'il mène et quoi qu'il arrive, ne désire pas en changer. S'il n'est pas sous l'effet d'un engagement actif (à généralement 5po/jour), Korth peut être trouvé en train de boire, de livrer des bras-de-fer ou de chercher la bagarre dans la taverne *La Casquette de Guingois* à Ordulin.

LANSERIL CAPENEIGE

Errant (les Vaux)
Druide de niveau 8
N, Sylvanus
Mâle, demi-elfe

Lanseril naquit dans le petit village de Capeneige (dont il a pris le nom) non loin de la Forêt de l'Orée, au nord du Valdague. Le père de Lanseril, Raunaeril "le Rose", était l'un des "Perdus", les elfes qui habitent (ou habitaient) la Forêt de l'Orée et dont personne n'a entendu parler depuis plus de trente ans.

La mère de Lanseril était une très belle jeune femme humaine du village, qui périt aux côtés de son mari, sur les bords du fleuve Tesh, lors d'une bataille contre des pillards venus de la Citadelle du Corbeau, laissant derrière elle son enfant de six ans. Lanseril aimait jouer dans la forêt avec les elfes, et détestait le peu qu'il connaissait des cités. Un druide, Haemfaest "Oeil Creux" Sarthun (il avait perdu son oeil gauche lors d'une lointaine bataille mais dédaignait de porter un bandeau), qui vivait dans la forêt non loin de Capeneige, se prit d'amitié pour Lanseril et lui enseigna le culte de Sylvanus - un dieu que l'enfant trouvait plus crédible que la divinité elfique Rillifane. Haemfast et les elfes pensaient que Lanseril avait un jour rencontré ce dernier sur les chemins forestiers et joué à "Chat" avec lui jusqu'à ce que - sous les yeux de Raunaeril qui s'approchait avec colère, l'elfe vêtu de vert et armé d'un arc que poursuivait l'enfant se métamorphose en un grand chêne, lequel devait disparaître pendant la nuit au bout d'une semaine.

Lorsque Lanseril perdit ses parents, Haemfaest s'occupa de lui pendant une année, avant de tomber lui même sous les crocs d'une bande de loups affammés. Poursuivi par ceux-ci (depuis ce jour Lanseril déteste amèrement les loups), le jeune garçon s'enfuit vers le sud et finit par arriver à Hautelune dans le Valprofond, en traversant les étendues sauvages. Là il fut engagé comme coursier et gardien d'animaux (il était déjà capable



de les entraîner et d'en reconnaître cris et autres bruits) par un marchand local, Braun (l'barbu). Lanseril le servit fidèlement pendant douze ans, s'instruisant des routes et des affaires locales, mais martyrisé par le jeune et jaloux cousin de Braun. Un ranger, Briador du Cercle Druidique du Valombre, vit Lanseril soigner un lièvre blessé avec herbes et délicatesse; il lui offrit de l'emmener avec lui au Val. Lanseril accepta et se joignit aux aventuriers de l'endroit, devenant une nouvelle recrue des Chevaliers de Myth Drannor. Il se révéla alors un stratège et un diplomate machiavélique, doué d'une mémoire phénoménale des noms, des visages et des conversations.

Lanseril a gagné (et porte toujours) un trésor magique peu commun: la *Couronne de Feu*, un bandeau dont les gemmes peuvent émettre deux rayons de feu (une seule cible de taille M, 18 pv de dégâts - jet de protection pour la moitié - utilisable deux fois tous les 200 tours) volée à des géants dans La Tour de Feu, une forteresse que ses compagnons détruisirent ultérieurement avec l'aide de Sylvaniens. Un sort de *fléau d'insectes* lancé par Lanseril se révéla décisif dans la défaite des renforts de Château-Zhentil, au cours de la bataille de Valombre.

LHARAVE

Errant (terres sauvages à l'ouest du Valdague)
Ranger de niveau 7
CB, Mailikki,
Femme, humaine (?)

Lharave est une Dame des Cygnes (Swanmay, MMII), alliée des Ménestrels, vivant dans les terres sauvages situées à l'ouest du Valdague et sur les pentes est des Pics du Tonnerre, au sud dudit val. Elle s'associe rarement avec des humains, bien qu'elle aide ceux d'alignement bon qui se trouvent en péril dans la région. Elle possède un *arc court +1* et de nombreuses flèches à pointes d'argent, ainsi qu'une *Lame Porte-Chance +1* dissimulée quelque part dans les Pics. L'emplacement de son fétiche en plumes de cygne ainsi que sa nature exacte ne sont connus que d'elle seule.

LUVON CAPE-VERTE

Cour Elfique
Magicien de niveau 11
CB, Azuth ET Aerdie Faenya
Mâle, elfe

Luvon est un ancien émissaire et diplomate de la Cour Elfique avant que les elfes de Cormesta ne fassent retraite sur l'Eternelle Rencontre. Il est resté en arrière pour aider tous les retardataires désireux de se diriger vers l'île. Luvon porte des *Bracelets de Défence CA 6*, et est protégé par Alok Lance-D'Argent et une compagnie d'archers elfiques.

MANSHOUN

Château-Zhentil
Magicien de Niveau 16
LM, Mystra (et rapports avec Baine)
Mâle, humain

Cet homme cruel et calculateur est à la tête du Zhentarim; la puissance et les succès de celui-ci sont largement dus à ses efforts; son contrôle collectif de Château-Zhentil, de la Citadelle du Corbeau (donc domination du Thar et des cités de la côte nord de la Mer de Lune), et de la Forteresse Noire (donc contrôle de la plus courte route de commerce entre la Mer Intérieure et Eauprofonde) l'ont rendu très riche. Manshoun, noble de Château-Zhentil, assassina son frère Asmuth et prit le contrôle des conseils gouvernants de la cité, grâce à des intrigues habiles, à des alliés fidèles (Tels que le Seigneur Chess, un ami de toujours), à l'aide de la faction des adorateurs de Baine commandée par Fzoul Chembryl, et à celle du Spectateur Xantriph. Les propres alliances de Manshoun avec les Nagas Sombres et ses manipulations habiles du Culte du Dragon ont augmenté son influence et lui ont fourni le temps nécessaire à assurer sa maîtrise des arts magiques sans permettre à de plus forts rivaux de prendre le contrôle de la cité en attendant qu'il soit capable de l'assumer. Il l'assume bel et bien: on pense que sa bibliothèque de sorts équivaut à celle de Khelben Arunsol, et que son arsenal d'armes et d'objets magiques est le plus important que possède un mage unique dans les Royaumes (bien qu'il soit dispersé, dissimulé et gardé par sorts et monstres). On sait qu'il possède un *Bâton de Mage*, qu'il porte une *Robe de l'Archimage* noire, un *anneau d'accumulation de sorts* et un *anneau de sorcellerie* (doublant les sorts de quatrième et de cinquième niveau), et qu'il fuit pourtant avec plaisir devant le danger. Nombreux sont ceux qui ont tenté de l'abattre: aucun n'a réussi. Il est prudent, ne laisse jamais ses passions l'emporter sur la raison et est toujours alerte. Il semble constituer un ennemi invincible: d'autres affrontent le danger sur son ordre, mais lui-même n'est "jamais là".

MANXAM

Ruines de Teshvague
Spectateur
LM, Baine

Voilà sans doute l'Oeil Tyrannique le plus puissant du nord-ouest de la Mer Intérieure, y compris les cités de la Mer de Lune, le Cormyr, la Sembie et les Vaux, depuis la mort de Xantriph (voir Zhentarim). Manxam se mêle comme son prédécesseur des affaires politiques humaines, mais en demeurant beaucoup plus dans l'ombre et en employant moins de serviteurs. On rencontre généralement Manxam dans les ruines de Teshvague, ou aux alentours. On pense qu'il voit avec une crainte de plus en plus grande la politique expansionniste du Zhentarim, car il croit que cela finira par une union de tous les ennemis de Château-Zhentil et par la destruction de ce dernier. Manxam, comme la plupart des Spectateurs ayant collaboré avec les humains de Château-Zhentil avant l'ascension du Zhentarim, méprise et déteste les "mages parvenus", leur préférant nettement les clercs de Baine qui accordent aux Yeux Tyraniques le respect qui leur est dû. La force et la fortune personnelles de Manxam sont inconnues.

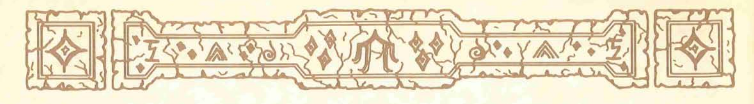
MASYR

Château-Zhentil
Illusionniste de niveau 6
CN, Leira
Mâle, humain

Masyr vit à Château-Zhentil, propriétaire de la taverne L'*Echarpe Verte*, de la salle de banquets de la Rue du Nord, ainsi que la Compagnie Marchande des Anneaux Verts. Homme prudent et réservé, Masyr voyage peu et parait rarement en public. Son fils, Elrain, tient L'*Echarpe Verte*. Quant à la compagnie, elle ne possède que des écuries et quelques entrepôts. Masyr achète de vieux charriots, des chevaux épuisés, et des marchandises "trouvées", endommagées ou abandonnées. Il les retape et les revend à des prix élevés en choisissant le moment ou la situation appropriée. Masyr, toujours à court d'argent, est tout à fait disposé à entraîner des illusionnistes de moindre puissance. Sa femme Tezra est fort capable de diriger la compagnie sans lui.

MAXER

Suzail, en Cormyr
Magicien de niveau 11
NB, Mystra
Mâle, humain





Le seigneur Fzoul Chembryl et Manxam

Ce mage respecté est résident de Suzail. après une jeunesse spectaculaire, marqué de grandes aventures et d'actes héroïques accomplis dans de nombreux plans - notamment des batailles contre le naga sombre Gargoth "le diable lâché", qui parcourt les Royaumes en personne, et le Culte du Dragon (faisant ainsi perdre environ vingt ans à cette organisation dans ses projets de conquête), Maxer s'est installé pour se consacrer à la recherche magique. Il n'est désormais ni agressif, ni aventureux, passant la plus grande partie de son temps à ses études, et à dispenser son enseignement à des magiciens de plus bas niveau; au cours de la dernière décennie, Maxer a fabriqué de nombreux objets magiques mineurs. Il vit dans une cave dissimulée, préférant qu'on s'adresse à la Cour Royale de Suzail pour le contacter.

MERITH ARC-PUISSANT

Errant (les Vaux)
Guerrier de niveau 6/Magicien de niveau 6
CB, Rillifane Rallathil
Mâle, elfe

Merith, fils de Laerune et de Lianthorn Arc-Puissant, naquit sur les berges du fleuve Duathampre dans le "Grand Bois" (la Cour Elfique), il y a 184 ans. Son père lui apprit à se battre (en combattant les hommes qui mutilaient la forêt, lors de l'essor des Vaux et des cités de la Mer de Lune). Les "Dames Grises" de Sembreholme (une retraite elfique, sur les bords du Lac Sembre) lui enseignèrent l'art de la magie. A la mort de ses parents, Mérith fut ensuite mandaté par la Cour elfique pour rejoindre un groupe d'aventuriers du Valombre et les amener à protéger les bois et les traditions des elfes. Il obéit, armé d'un lettre de Luvon, allié elfique du groupe de Doust. Il fut accepté et demeure aujourd'hui membre des Chevaliers de Myth Drannor. Il prit pour femme Jhessail Argentarbre; leur demi-elfe de fille, Véluthil Arc-Argent (dont le prénom signifie "belle du soir", et dont le nom vient de celui de ses deux parents) naquit le 1er Mirtul de l'Année du Prince. Depuis que les elfes ont quitté la Cour elfique, Merith est devenu de plus en plus violent lors des combats, et sa haine des drows et du Zhentarim n'a fait qu'augmenter. Il possède des pouvoirs psi (76/76; A,B/F,G; détection du bien/du mal, lecture d'objets), un oeil bleu et l'autre vert, et un familier: un chat noir nommé Griffe d'Ombre. Merith porte une *cotte de mailles +2* et manie une épée magique, "Sylabra", *épée longue d'argent +3* (CB, INT 14, EGO 6), pouvant *détecter les objets invisibles* (rayon de 3 m) et brillant d'une lueur bleu-argent à la volonté du porteur. Merith est un expert en natation, commerce d'animaux, fabrication d'arcs et flèches (et tir-à-l'arc) et possède un sens de l'orientation très développé. Son arme préférée est l'épée longue. Lorsqu'il est en colère, il fait souvent preuve de mauvais caractère.

MHZENTUL (Ma-ZEN-tul)

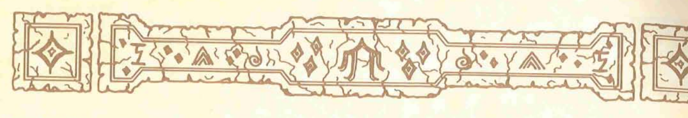
(1250 - 1340)
Errant
Magicien de niveau 20
N, Kossuth
Mâle, humain

Mhzentul était un mage puissant et respecté qui périt lors de la bataille du Fleuve Levant. Là il se transforma en pilier de feu vivant et se fraya un chemin dans le champ de bataille, emmenant avec lui de nombreux ennemis. Cela se déroulait il y a environ vingt hivers, et Mhzentul reste désormais célèbre parmi les magiciens pour ses oeuvres: "Les Sept Anneaux Perdus de Mzhentul", et un livre intitulé "Les Runes de Mhzentul" qui contenait le procédé permettant de fabriquer un *anneau d'accumulation de sorts*, un anneau devenant sur commande une créature gardienne, ainsi que de nombreuses recherches dans le domaine de la magie du feu. On sait que le mage Murmure, du Zhentarim, a trouvé les anneaux et on soupçonne qu'il possédait également le livre, mais on ignore ce que sont devenus tous ces objets depuis la mort de leur nouveau propriétaire.

MIRAUN

Errant (Sembie et les Vaux)
Magicien de niveau 9
CM, Baine ET Lolth
Mâle, humain

Miraun est un jeune homme au physique agréable malgré son rictus perpétuel, appréciant les vêtements d'une grande richesse. Il appartient à une riche famille de Château-Zhentil, les Danacastre - mais étant illégitime, il ne peut en porter le nom. Miraun est rusé et diplomate, espérant gagner par ses mérites au sein du Zhentarim ce que sa naissance ne lui a pas offert. On sait qu'il porte un *bâtonnet de négation*.



MURMURE

1331-1355
Autrefois de Soirétoile
Magicien de niveau 2
CM, Mystra
Mâle, humain

Ce mage ambitieux et calculateur fut abattu dans sa retraite souterraine ("La Crypte de Murmure") sous les Halls Hantés, un repaire de bandits abandonné, au nord de Soirétoile, par Doust Sulbois et ses compagnons. Agent du Zhentarim dans le nord du Cormyr, Murmure préparait des embuscades et envoyait à la Forteresse Noire des nouvelles des mouvements de troupes et du commerce. Il avait des plans devant lui permettre de devenir plus qu'un mage mineur dans le grand réseau du Zhentarim, et envisageait de diriger sa propre société secrète. A l'époque de sa mort, il organisait dans la région places-fortes et agents ne répondant que devant lui. Puis son attaque contre les aventuriers potentiellement dangereux les encouragea à le traquer, à vaincre ses créatures et enchantements gardiens et à la tuer. Murmure possédait deux des Sept Anneaux Perdus de Mhzentul (donnés par les compagnons de Doust aux temples de la région); il était cruel, froidement calculateur, et utilisait pour rune personnelle, une main humaine stylisée, crochue, noire et à demi-fermée.

NAGLATHA

Selgonte
Magicienne de niveau 5, Sorcière Rouge du Thay
NM, Azuth
Femme, humaine

Cette jeune femme, aux cheveux et aux yeux noirs, à l'expression sinistre, s'est élevée rapidement dans les rangs des Sorciers Rouges grâce à son zèle fanatique pour la cause, et à l'acharnement dont elle fait preuve pour la servir. L'allégeance et l'identité de Naglatha ne sont connues d'aucune autorité de la région de la Langue de Dragon. Récemment arrivée à Selgonte, elle feint d'être une marchande vendant curiosités et raretés du sud, alors qu'elle recrute en fait marchands et hommes d'armes pour le compte des Sorciers Rouges. Il est probable que ceux-ci préparent des pillages visant à dresser une puissance contre une autre, si jamais l'une de celles-ci aidait ou renforçait un pays en guerre avec le Thay.

NEIRON

Neiron le Comploteur
Errant (Mer Intérieure)
Ranger de niveau 9
NB, Mailikki
Mâle, humain

Neiron est l'un des plus puissants rangers de la Langue de Dragon qui ne fasse *pas* partie des Ménestrels. Ce solitaire est un homme aux buts et aux activités mystérieuses. Il possède plusieurs résidences cachées, à la fois au nord et au sud du Lac des Dragons, et voyage paisiblement le long de l'extrémité ouest de la Mer Intérieure, toujours seul. Neiron a de nombreux contacts parmi les druides et les forestiers n'ayant que peu de pouvoir ou d'influence. Il est l'ami de nombreuses personnes qu'il aidées à l'improviste dans les bois ou les collines infestées de bandits au cours des années. Parmi les accomplissements de Neiron, on peut citer l'anéantissement du chef hobgobelin Gothag et de ses quarante-deux puissants gardes du corps, ainsi que l'exécution tout aussi étonnante des géants des Glaces Gurrl et Kutharr dans les Rocterres. On pense que Neiron envisage de s'établir dans la région et d'y élever une place-forte. On prétend qu'il possède de nombreux objets magiques, notamment un *collier de projectiles*, une lame magique et un anneau lui permettant de lancer divers sorts.

NETHMURTA

Ashabenford, en Valbrume
Marchande (guerrière de niveau 0)
CB, Tymora
Femme, demi-elfe

Nethmurta est une marchande influente vivant à Ashabenford, où elle tient une bonne taverne, *Le Hibou Intermittent*, et possède quatre entrepôts bien gardés. La plus grande partie des affaires de Nethmurta consistent à stocker les marchandises que lui apportent les marchands locaux, pour qu'elle les vende aux maîtres de caravanes partant vers la Mer de Lune (à l'est), ou plus souvent vers la Côte des Epées, via le Cormyr (à l'ouest), voire vers le Sud. La parole de Nethmurta est respectée comme peu d'autres au sein des Vaux, et les rumeurs de tavernes lui attribuent de mystérieux gardes magiques (ainsi que d'autres, humains et demi-elfiques), aussi bien autour de ses entrepôts que de sa personne.

NURLAR

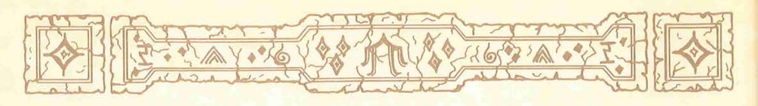
Ordulin et Valbalafre
Marchand (Guerrier de niveau 0)
CN, Leira
Mâle, humain

Cet homme sophistiqué à la barbe noire, à l'esprit avisé - mais aux force et dextérité naturelles réduites, que ne viennent guère améliorer son peu d'amour pour le sport et l'exercice - est un puissant marchand des pays de la Mer Intérieure. D'une citadelle à Ordulin et d'un manoir récemment acheté à Valbalabre, Nurlar contrôle un réseau de vaisseaux marchands, de maîtres de charriots et de cavaliers légers, se spécialisant dans la livraison rapide et assez sûre de marchandises de valeur, de particulier à particulier, dans les pays de la Mer Intérieure. "Nurlar peut l'y emmener pour vous!" est sa devise. Y rester fidèle depuis douze ans (au moment de ses débuts, alors qu'il ne possédait que deux bateaux en mauvais état, hérités de son père) lui a valu de gagner des milliers et des milliers de lions d'or, et a fait de lui l'un des marchands les plus respectés de la région. Nurlar lui-même demeure à l'intérieur (il éprouve une peur presque pathologique de se retrouver perdu, dehors, pai mauvais temps), voyageant d'Ordulin à Valbalafre dans un carrosse fermé et ne se rendant jamais ailleurs. On dit qu'il craint beaucoup les voleurs et qu'il dissimule son trésor, payant des gardiens magiques et bestiaux élaborés. On dit également qu'il envisage d'épouser une mystérieuse jeune elfe qu'il maintient emprisonnée dans une tour de son manoir de Valbalafre.

ORAGIE MAINDARGENT

Valombre
Barde de niveau 7 (Guerrière 7, Voleuse 5)
NB, Milil
Femme, humaine

Depuis longtemps résidente de Valombre, Oragie Maindargent a utilisé son domicile comme base de longues et lointaines aventures à son propre bénéfice (particulièrement lorsqu'elle était jeune, et pour acquérir des talents de voleuse) ou pour accomplir les buts des Ménestrels. On appelle parfois Oragie "la Ménestrelle de Valombre". Ses cheveux ont des reflets argentés, ses yeux sont gris-bleu. Elle porte un anneau et une tiare d'argent, ainsi qu'un bracelet de même métal au poignet droit, revêtu de son emblème: une lune et une harpe d'argent sur fond noir. Oragie est la soeur de la ranger Colombe, d'Alustriel de



Lunargent, et de la sorcière désormais décédée Sylunë. Elle porte une *lame porte-chance +1* (où reste un *souhait majeur*), mais ne part plus guère en aventure. Son compagnon de toujours, Maxan, a été récemment abattu par des démons et Oragie s'est détournée des faits d'armes qu'ils partageaient autrefois.

ORGAUTH

Château-Zhentil
Guerrier de niveau 7
NM, Tempus ET Baine
Mâle, humain

Faisant partie des Seigneurs de Château-Zhentil, ce vétéran impitoyable des guerres de la région de la Mer de Lune est de plus un riche marchand, tirant un grand profit du raffinage de minerais et de l'organisation de caravanes - et entretenant sous l'aspect de travailleurs normaux une garde personnelle d'environ soixante ou soixante-dix hommes d'armes. Cette dernière mesure a certainement assuré sa survie dans la noble hiérarchie de Château-Zhentil au cours de l'ascension du Zhentarim. Il soutient ouvertement l'organisation (dont les buts et les projets coïncident souvent avec les siens mais apporte son aide à des activités agissant contre elle, trahit même parfois leurs projets les plus ambitieux ou les plus insensés. Il a par exemple dévoilé plusieurs informations clefs, telles que les effectifs des garnisons et l'heure de l'arrivée des renforts de Yulash, à Maalthiir de Montéloy, dont il désire maintenir le règne, afin de faire obstacle aux désirs expansionnistes du Zhentarim. Orgauth pense qu'un empire centré sur Château-Zhentil dépasserait et affaiblirait les forces militaires de la cité, tout en lui valant l'inimitié des colonisés, ce qui entre autres choses contrarierait ses projets commerciaux. La livrée d'Orgauth est rousse et écarlate; ses armes représentent un corbeau roux en pleine attaque, serres recourbées, sur un champ d'écarlate. Il est possible de le contacter par l'intermédiaire de ses bureaux, dans sa citadelle du quartier nord-est de Château-Zhentil.

OSPER LINTHALAM

Ordulin, en Sembie
Magicien de niveau 9
NB, Mystra
Mâle, humain

Ce riche et puissant mage ne consacre plus guère de temps à son art, préférant s'occuper d'intrigues politiques et d'affaires commerciales. Urbain et avisé, aimant le vin et la bonne chère, Osper est très puissant en Sembie, puissance qu'il exerce depuis sa propriété d'Ordulin. On sait qu'il ne possède pas moins de trois golems, ainsi qu'un trésor incalculable, dans cette même propriété. Il dispose d'un *Bâton de Puissance*. On se souvient à Selgonte de la manière dont il l'utilisa pour détruire et incendier le vaisseau de pirates ayant tenté un raid nocturne audacieux sur un entrepôt lui appartenant, alors qu'il se trouvait justement là pour une tournée d'inspection. Osper a le crâne dégarni; sa barbe et ses sourcils broussailleux sont devenus blancs; il porte de nombreux anneaux aux doigts, dont certains sont peut-être magiques.

PERENDRA

Vounlar
Magicienne de niveau 6
CB, Mystra ET Tymora
Femme, Humaine

Cette mystérieuse dame de haute naissance appartient à une famille noble du Téthyr qui fut dispersée pendant une révolte il y a de longues années. Les parents de Pérendra, Le Seigneur Seldoun Ralemstar et sa dame, Saylayne, se réfugièrent à Eauprofonde où la petite fille grandit. Elle devint orpheline à quatorze ans lorsque Seldoun et Saylayne furent assassinés par des agents du Téthyr n'ayant pas abandonné la lutte sanglante, aussi fut-elle recueillie par Alustriel de Lunargent, à laquelle elle fut amenée en secret. Pérendra devint une femme et une maîtresse des arts mystiques (pour lesquels elle possédait un don inné) aux confins du palais d'Alustriel. Elle en vint à admirer les Ménestrels et leurs buts, aussi se joignit-elle à eux il y a quelques hivers, prenant congé d'Alustriel avec amour et honneur. Inconnue de la plupart des gens des Vaux, elle s'y installa pour continuer ses études et servir d'agente aux Ménestrels - gardant à leur disposition un refuge sûr et rassemblant le plus de renseignements possible. Pérendra possède un hibou familier. Elle est devenue l'amie d'un ki-rin, Harnostre, qui lui rend souvent visite, lui apportant des nouvelles des Ménestrels et des événements généraux du Nord. On sait que Pérendra dispose d'un *collier de projectiles* et d'un *anneau d'invisibilité*, ainsi que d'un bâton magique. On prétend qu'elle travaille sur la création d'un nouveau type de bâtonnet magique. Seule une poignée de personnes habitant les environs de la Mer Intérieure connait les véritables origines de Pérendra.

PIERGEIRON

"Le Paladifils", Seigneur d'Eauprofonde
Eauprofonde
Paladin de niveau 14
LB, Tyr
Mâle, humain

Piergeiron est le seul Seigneur d'Eauprofonde dont l'identité soit connue de tous. Il gouverne habilement la grande cité portuaire, avec un grand sens de la justice, ce qui lui a valu le respect de la plupart des gens vivant ou passant dans la cité. On trouvera plus de détails au sujet du "Paladifils" (dont le père était le célèbre Athar, "Le Chevalier Etincelant", Le Bras de Tyr) dans le volume FR1, *Eauprofonde et le Nord.*

RAIRUN

Rairun-aux-Sourcils-Noirs
Errant (Région de la Mer Intérieure)
Druide de niveau 7
N, Sylvanus
Mâle, humain

Grand voyageur, voûté, Rairun parcourt les pays de la Mer Intérieure, cherchant à préserver les zones boisées des pires déprédations des hommes.. Il travaille souvent avec les elfes des Vaux, les prêtres de Chauntea de Vounlar et de Sembie, ainsi qu'avec les autres druides de la région. Rairun a été le professeur de la plupart des druides vivant désormais à l'ouest de la Mer Intérieure. Il utilise l'influence que cela lui donne sur eux pour organiser des projets concertés en certaines circonstances. Rairun est un fervent partisan de l'idée voulant que l'on plante et que l'on s'occupe des arbres de la même façon que des récoltes, afin que les forêts ne continuent pas à diminuer jusqu'à l'extinction. Cette idée a fait son chemin dans quelques Vaux et au nord de la Sembie (qui a déjà presque épuisé ses propres réserves de bois. Rairun possède des scores de force et de constitution supérieurs à la moyenne (17) et un Charisme de 16. Ses grands voyages et son travail lui ont donné la maîtrise de nombreux langages sylvestres: commun, druidique, langage d'alignement, dryade, sylvanien, pixie, centaure et faune. Il est quelque peu en froid avec les rares satyres des environs.

RANDAL MORN

Valdague



Barde de niveau 6 (Guerrier 7, Voleur 6)
NB, Tymora, Oghma, ET Séluné
Mâle, humain

Souverain d'un pays troublé, assiégé par les forces des orques et créatures pires encore au nord ouest, menacé par les armées de Château-Zhentil au nord-est, et par la volonté expansionniste du Cormyr au sud-ouest, Randal Morn est un homme morne et solitaire. Il ne fait confiance qu'à sa jeune soeur, Argenta Morn, à Florin et à Trystemine du Valombre, ainsi qu'à Mirt, Durnan et Khelben d'Eauprofonde. Son peuple est suspicieux, las, endurci. La guerre semble être une constante dans la vie de ces gens, aussi sont-ils toujours vigilants ("trop empressés" disent souvent les étrangers; empressés à tirer l'épée ou à se vexer). Randal Morn était autrefois un aventurier sans soucis; il lui tarde toujours de chevaucher à la recherche de nouveaux pays, et il cherche désespérément de l'aide pour aider son Val contre ses ennemis. De taille moyenne, il a de longs cheveux bruns, des traits agréables et un incontestable talent de chanteur et de musicien.

RATHAN THENTRAVER

Errant (les Vaux)
Clerc de niveau 5
CB, Tymora
Mâle, humain

Né à Arabel, de Rathur et Ulla Thentraver - d'une famille marchande de cordonniers - Rathan a hérité de son père ses manières joviales, franches et honnêtes, et de sa mère des traits bouffis et apaisants. Lorsque ses parents moururent du choléra, les oncles avares de Rathan le firent admettre dans le clergé de Tymora en une seule journée, tant ils avaient hâte de s'approprier les richesses de la famille.

Envoyé du temple de Tymora d'Arabel par son supérieur Ségril pour "répandre la faveur (et l'influence" de la Dame parmi les aventuriers, ceux qui génèrent les révoltes, les changements et entreprennent des actions périlleuses au sein du multivers" (plus probablement pour se débarrasser de lui), Rathan a erré jusqu'aux Vaux où il s'est joint aux Chevaliers de Myth Drannor. Prompt à s'enivrer, distrait, Rathan a fait preuve de courage et même de truculence contre des adversaires bien plus puissant que lui, utilisant un *anneau de bélier (ring of the ram)*, acquis au cours d'un grand combat contre des mages maléfiques du Zhentarim, ainsi que des armes cléricales plus classiques. Rathan est habile à ralentir sa respiration et à identifier les fongus. Rathan possède les capacités suivantes (*non-weapon proficiencies. Voir le Dungeoneer's Survival Guide et le Wilderness Survival guide*): Respiration Ralentie, Endurance et identification des fongus. Il s'est rapidement hissé dans la hiérarchie cléricale depuis ses débuts d'aventurier.*

RHAUNTIDES

Valprofond
Sage (Magicien de niveau 12)
CB, Mystra
Mâle, humain

Cet homme paisible, cultivé, aimable, vit dans le Valprofond, au sein d'une petite tour ornementée qu'il conçut et érigea (en s'aidant de magie) il y a quelques trente hivers. Il étudie ici le plus possible, en matière de magie et d'histoire de sa pratique: les mages du passé, leurs actions, leurs querelles, leurs pensées, leurs sorts, leurs réalisations et leurs écrits. Rhauntides est un homme mince, de grande taille, aux traits agréables, aux yeux d'un bleu perçant et à la petite barbe blanche taillée en pointe. Il s'aventure désormais rarement hors du val, préférant passer son temps à étudier des manuscrits récemment acquis et à entraîner celle qui doit lui succéder: sa compagne, Shaunil Tharm. Rhauntides était autrefois un grand voyageur, un aventurier, qui explorait cités abandonnées, vieilles tombes et ruines avec une hâte et une avidité presque fiévreuses, à la recherche de nouveaux sorts, aussi progressa-t-il vivement dans la maîtrise des arts magiques. Désormais les aventuriers lui amènent les livres de sorts qu'ils trouvent car ils savent qu'il donne un bon prix de n'importe quel ouvrage de magie. La fortune de Rhauntides (et ses guardiens) est inconnue, mais certainement considérable, et l'on sait qu'il possède plusieurs objets magiques très puissants. Les emprunteurs potentiels sont avertis qu'il a également abattu au moins seize (et probablement plus) puissants mages et groupes d'aventuriers venant à sa tour pour le débarrasser de possessions trop encombrantes.

SEMEMMON

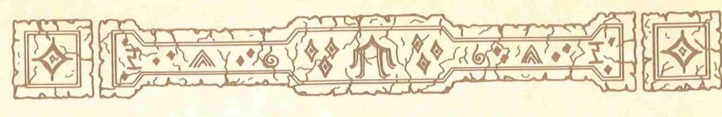
Forteresse Noire
Magicien de niveau 12
LM, Mystra ET Baine
Mâle, humain

Ce membre fort doué du Zhentarim est un mage hautain et impitoyable. Il a entraîné de nombreux magiciens maléfiques du Zhentarim et a été abattu plusieurs fois. Manshoun lui fait confiance (autant qu'il puisse faire confiance à quelqu'un) et il constitue à lui seul le second rang de pouvoir du Zhentarim, dans l'anneau interne, en compagnie de Manshoun et de Fzoul Chembryl - quoique sous l'autorité des deux. Sememmon possède de nombreux objets magiques, non moins de cachettes et de stratégies. Continuellement en train de comploter ou de préparer une action, c'est un formidable adversaire. Sous sa férule la Forteresse Noire a été rendue presque imprenable, emplie de pièges et de défenses magiques. Sememmon ne la quitte que rarement, déguisé, afin d'apprendre des renseignements l'intéressant à titre personnel (les actions de Manshoun), tâche qu'il ne confierait à aucun subalterne. Le sceau de Sememmon est un triangle équilatéral noir, pointe en haut, la base entourée par un ovale.

SHAERL AMCATHRA

Dame du Valombre
Voleuse de niveau 6
LN, Mask
Femme, humaine

Jeune dame née d'une noble famille du Cormyr et élevée à Suzail, elle se tourna par ennui vers le vol. Ses actions furent détectées et observées par des capitaines de la garde de la cité qui en référèrent au Seigneur Thomdor. Thomdor eut une entrevue privée avec Shaerl Lhairhavenn, sans en informer ses nobles parents, et lui offrit un but valable et distrayant à donner à sa vie: aller au Valombre en tant qu'émissaire du Cormyr et tenter de s'allier avec Trystemine, Seigneur du Val; apprendre de lui et du val tout ce qui était possible, répandre certains des intérets et des vues du Cormyr dans la région, et faire un rapport. L'alternative était bien entendu disgrâce publique et emprisonnement pour vol. Shaerl accepta mais tomba amoureuse de Trystemine et demeura avec lui. Elle mourut pour lui, sous les coups des diables qu'il combattait avec ses compagnons dans une forêt proche de Myth Drannor. Ressucitée aux frais de Trystemine, elle l'épousa. Shaerl perdit un enfant de son Seigneur en mourant. Elle en porte désormais un autre, le futur héritier du Valombre. Thomdor est content de Shaerl et elle est la bienvenue en Cormyr. Ses parents ne connaissent guère ses prouesses mais sont heureux qu'elle appartiennent à la classe régnante d'un pays, et qu'elle ait accompli



une importante mission au service d'Azoun. Cela rehausse le nom de la famille.

SHARANTYR

Errante (les Vaux)
Ranger de niveau 2
CB, Mailikki
Femme, humaine

Née à Baldur, d'un couple de marchands, Zunzyr Thalomm (textiles) et sa femme Nathla (broderie, points artistiques), Sharantyr a visité tout le Nord alors qu'elle était encore bébé. Une nuit ses parents furent tués par des trolls, au cours d'une embuscade, au nord de Scornubel, leur caravane saccagée. A peine âgée de deux ans, Sharantyr s'est enfuie dans la confusion, s'enfonçant d'un grand nombre de kilomètres vers le nord, dans la forêt. Là elle s'abattit, épuisée. Elle fut alors trouvée par le ranger Thauntyr, un homme noble et bon, qui la traita comme sa propre fille tandis qu'elle grandissait dans les bois en sa compagnie. Il lui enseigna la forêt et le maniement des armes, l'entraînant de son mieux durant vingt ans jusqu'à ce qu'une mauvaise fièvre l'emporte. Seule, Sharantyr erra vers le sud-ouest, jusqu'aux Vaux, pour chercher fortune. Elle tomba alors sur des pillards drows qui la capturèrent et l'entraînèrent sous la terre - où elle fut enfin délivrée par les Chevaliers de Myth Drannor. Impressionnés par ses capacités de combat face à un spectateur et par la manière dont elle guida à leur perte plusieurs patrouilles de drows, ils lui offrirent une place dans leurs rangs - où elle se réjouit désormais d'avoir rencontré d'aussi braves compagnons. Sharantyr est une excellente nageuse et cavalière, possède une endurance supérieure à la moyenne et combat avec une épée longue ou une épée à deux mains.

SHAUNIL THARM

Valprofond
Magicienne de niveau 7
CB, Mystra
Femme, humaine

Cette dame du Valprofond, belle discrète et bonne, naquit d'un charpentier de sa femme sculptrice sur bois, lesquels furent abattus au cours d'un raid de bandits alors qu'elle n'avait que seize ans. Hystérique, elle s'enfuit dans la forêt et y vécut pendant quelques mois à l'état sauvage - avant qu'une patrouille d'elfes ne la trouve et ne l'amène à Rhauntides, du Valprofond, qui l'éleva, lui enseigna les arts magiques et la traîta comme une dame de haute naissance (bien qu'il connût son origine). Ils sont désormais très amoureux l'un de l'autre. Shaunil est toute dévouée au vieil homme et projette secrètement d'acquérir à tout prix des *potions de longévité* qu'elle glissera dans sa nourriture, afin qu'il ne la laisse pas seuls en mourant dans quelques années. Shaunil possède un grand talent pour la magie et en respecte l'utilisation - comme le lui ont suggéré Rhauntides et sa lecture des œuvres des mages au cours des siècles.

LA SIMBULE

Souveraine de l'Aglarond
Aglarond (voyage beaucoup déguisée)
Magicienne de niveau 27
CN (tendances Bonnes), Mystra
Femme, humaine

La Simbule est la souveraine de l'Aglarond : femme de grande taille, aux cheveux d'argent, aux extraordinaires pouvoirs magiques (elle dispose d'une impressionnante collection d'objets magiques, qu'elle utilise rarement), sa puissance personnelle a empêché les forces du Thay de terrasser son royaume. C'est un archimage mystérieuse et solitaire, dont l'identité n'est connue que de ses sœurs (Syluné de Valombre, désormais décédée ; Alustriel de Lunargent ; la barde Oragie Maindargent ; et la ranger Colombe), et dont le nom réel demeure un secret, même pour elles. La Simbule voyage beaucoup en de nombreux pays, s'*hétéromorphant* constamment, pour accomplir de mystérieuses tâches dont elle seule comprend les buts. Elle porte des objets magiques lui conférant l'immunité contre : *effroi, charme, paralysie, suggestion* et effets magiques similaires, tels que *Immunité Magique de Serten.*

SUNDETH GOSSYL

(1339-1356)
Citadelle du Corbeau
Clerc de niveau 9
CB, Tymora
Femme, demi-elfe

Servante dévouée de la Déesse, Sundeth vivait en Sembie. Lorsqu'elle fut assez vieille pour décider de ses propres actes, elle partit servir Dame Fortune dans la région de la mer de Lune, où elle se forgea une réputation de "prêtresse-guerrière", parcourant le pays en cherchant l'aventure et soignant ceux qu'elle rencontrait dans le besoin. Sundeth périt sur les remparts de la Citadelle du Corbeau, sauvant de nombreuses vies, en combattant un wivern enragé qui avait attaqué la cité. Lorsque les remparts furent reconstruits, elle y fut enterrée, à l'endroit appelé désormais "la Tour de Sundeth". Les voyageurs de la région de la Mer de Lune disent parfois que ceux qui apportent leur aide aux étrangers, sur la route, possèdent "l'Esprit de Sundeth".

SYLUNE

Décédée, anciennement de Valombre
La Sorcière de Valombre
Magicienne de niveau 22
NB, Mystra
Femme, humaine (née l'année de la Vierge Dansante, 1202 CV)
Tuée l'année du Ver (1356 CV)

Syluné, sorcière et Dame du Valombre, fut abattue par un colossal ancien dragon rouge, sous l'influence du Culte du Dragon. Elle entraîna son assassin dans la mort en brisant son *bâton de mage*, causant un "coup vengeur". Syluné était autrefois Dame du Valombre, épouse d'Aumry, Seigneur du Val. A la mort de son mari, elle combattit un bon nombre d'usurpateurs maléfiques, les vainquit et maintint ensuite la paix dans le Val, en compagnie d'Eglisorme, de la barde Oragie Maindargent et de la Bande de Mane, jusqu'à ce qu'un Seigneur digne (Doust Sulbois) occupe à nouveau le trône. Syluné était l'amie et l'alliée de Doust et de ses compagnons, qui la décrivent comme gracieuse, polie, bonne et d'une beauté frappante, avec de longs cheveux d'argent. Elle se vêtait de robes brunes banales. Elle vivait dans une hutte, au cœur de la forêt, au sud-ouest de la plupart des habitations du val - dans lequel elle officiait en tant que sage-femme, mire et réconfort perpétuel. Syluné était la sœur de la Simbule de l'Aglarond, d'Alustriel de Lunargent et de la ranger Colombe.

TEMMI DHARIMM

Bois Elfiques
Guerrier de niveau 5
NM, Tempus
Mâle, humain

Temmi est natif de Tsulargol. Il a connu de longues et dures années de banditisme dans la région de la Mer de Lune, et y a formé une bande de monstres entraînés qui travaillent avec lui : trois Loups Géants, deux Désenchanteurs, et six Faucons Sanguinaires. Temmi s'est discrètement installé dans les Bois Elfiques, non loin de Montéloy, où il vit de l'esclavage, vendant ses captifs à des agents



de Château-Zhentil - lesquels les emmènent vers le nord dans des charriots bâchés. Temmi est très discret dans ses opérations. Les humains et demi-humains capturés sont liés aux poignets, baillonnés, aveuglés par un bandeau puis enchaînés à l'aide d'un collier à une poutre ou à un long tronc d'arbre que doit porter un groupe d'esclaves.

THAGDAL

Errant (Myth Drannor)
Magicien de niveau 9
NM, Baine
Mâle, humain

Thagdal est un mage hautain et pansu, ancien apprenti de Sememmon du Zhentarim. On sait qu'il dispose d'un *collier de projectiles*, grâce auquel il a de peu échappé à la mort qu'allait lui administrer Florin Fauconnier de Valombre, lors d'une attaque de cette ville. On suppose que Thagdal est désormais mêlé à l'exploration de Myth Drannor en compagnie de nombreux hommes d'armes - dont la mission inclut l'exécution de toutes les personnes rencontrées dans la forêt n'étant pas membres du Zhentarim.

THENTIAS

Suzail, en Sembie
Marchand (Guerrier de niveau 2)
CN, Tymora
Mâle, humain

Bien connu en Cormyr, en Sembie et dans les Vaux comme un riche marchand doté de la plus grande morale et faisant preuve de la plus grande attention en e qui concerne ses marchandises. Thentias est riche. Au cours des ans il a acquis maision après maison des rues de Suzail et de Yhaunn, tentant de contrôler de grands blocs (ou au pire des bandes reliées) de bâtiments, dans les endroits stratégiques de la cité. S'il était estropié demain et ne devait plus jamais mener de caravane ou conclure de contrat international, Thentias pourrait probablement se retirer dans le confort pour le restant de ses jours, uniquement grâce aux loyers qu'il perçoit. Au fil des ans, le patricien Thentias, à la barbe blanche, toujours courtois et toujours tolérant des différentes coutumes et étiquettes des autres, s'est allié un grand groupe loyal de marchands qui préfèrent traiter avec lui qu'avec tout autre, et possède également un groupe de serviteurs extrêmement loyaux qui ne le trahiraient jamais, à moins que des moyens magiques ou psi ne soient utilisés. Thentias possède également une grande propriété à Suzail, dans laquelle il vit.

THURBRAND

Arabel, en Cormyr
Guerrier de niveau 8
CN, Tempus
Mâle, humain

Résident d'Arabel, Thurbrand est un guerrier né et élevé sur place, exerçant la profession d'homme d'armes depuis qu'il est en âge de manier une épée. Lors de son adolescence, il était appelé "Thurbrand des Rocterres" où il menait groupes après groupes de jeunes aventureux. Rares étaient les survivants, chaque fois, car ils combattaient trolls, orques, kobolds, bandits et pire. Un jour la compagnie de Thurbrand affronta un naga sombre et seul lui-même s'échappa - sur seize guerriers bien armés. Il combattit aussi une fois le magicien nommé Murmure, une bataille dont Thurbrand ne s'échappa qu'avec trois compagnons, sept autres ayant été abattus tandis que le mage n'était que légèrement blessé. Buté, Thurbrand continua pourtant de s'aventurer souvent dans les Rocterres, y amassant une fortune confortable et devenant un guerrier endurci et expérimenté. Il continue à s'entraîner, et loue même ses services pour garder une occasionnelle caravane, mais il attend que la puissance du Zhentarim soit brisée pour établir sa propre place-forte dans les terres désolées. On dit qu'il connait chaque vallée et chaque tombe des Rocterres, y compris une demi-douzaine de cités et de place-fortes souterraines abandonnées. Il sait cependant qu'il ne peut actuellement rivaliser avec la puissance du Zhentarim, aussi attend-t-il son heure.

THURLOCK

Thurlock l'Anagogue
Montéloy
Magicienne de niveau 10
N, Déneir
Femme, humaine

Thurlock réside dans le quartier noble de Montéloy, où elle possède une gigantesque propriété comprenant, dit-on, de nombreuses chambres et passages souterrains. Elle se prétend devineresse et, contre monnaie sonnante, perce les mystères et révèle les choses cachées. Pour l'aider dans cette tâche, elle est constamment à la recherche d'objets magiques aidant la divination, et les échangera souvent contre des renseignements. Elle est aidée dans les tâches par Thondar Ecubrille, un clerc demi-elfique de niveau 8 de Déneir. Les chambres situées sous son manoir contiennent parait-il de nombreux prodiges ainsi que des parchemins noircis de vieilles légendes et de rumeurs modernes, l'ensemble étant protégé avec de nombreuses et diverses bêtes magiques, trappes et faux passages.

TORM

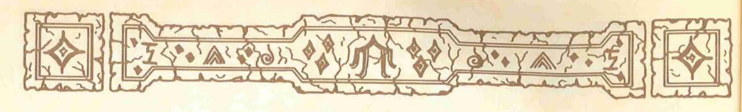
Errant (les Vaux)
Voleur de niveau 6
CN, Mask ET Tymora
Mâle, humain

Torm est un jeune voleur impitoyable, né à Port-Ponant de la danseuse Nethra. Son père était probablement Dathguild, l'un des Seigneurs de Port-Ponant. Nethra fut récemment assassinée par des Masques de la Nuit (tueurs à gages) venus plusieurs fois pour abattre Torm. Les Masques de la Nuit ont sans doute étés engagés par un Seigneur rival, Orgule. Port-Ponant est donc un endroit trop dangereux pour qu'il y demeure, mais il s'est trouvé une carrière audacieuse de fournisseur de substances et services illégaux à Montéloy et Château-Zhentil, les autorités sur ses talons, employant souvent le pseudonyme "Rathgar". Torm s'est récemment joint aux Chevaliers de Myth Drannor et est devenu l'amant d'Illistyl Arbrelfique. Torm place au dessus de tout l'argent et le style personnel. Il est mince, possède des yeux verts, des cheveux et une fine moustache noirs. C'est un cavalier, nageur et combattant à l'aveuglette de premier ordre. Il est très doué dans l'utilisation des cordes. Les armes préférées de Torm sont l'épée longue et la dague, mais il sait aussi utiliser le gourdin.

TRYSTEMINE AMCATHRA

Seigneur du Valombre
Cavalier de niveau 6
NB, Tymora
Mâle, humain

Jeune noble d'Eauprofonde, Trystemine était un allié des Ménestrels qui respectait et admirait Khelben "Bâton Noir" Arunsol, lequel l'envoya rejoindre Doust Sulbois, Seigneur du Valombre, afin d'aider son groupe d'aventuriers à combattre le mal dans la région de la Langue de Dragon et chercher sa propre fortune. Trystemine se montra fort capable au cours de nombreuses batailles et aventures en compagnie de Doust et des autres, si bien que ceux-ci lui offrirent la souveraineté du Val



afin qu'ils puissent retrouver leur vie d'aventuriers en tant que "Chevaliers de Myth Drannor". Trystemine accepta et s'est révélé être un seigneur prudent, avisé, diplomate, doué d'autorité et de vision à long terme, aidant Randal Morn du Valdague à résister à Château-Zhentil, et combattant quelques groupes d'explorateurs drows venus des profondeurs.

VANGERDAHAST

Suzail
Magicien de niveau 15
LN, Mystra
Mâle, humain

Vandergahast est le Magicien Royal du Cormyr, Sorcier de la Cour du Dragon Pourpre, chef du Conseil des Mages de Suzail. Pansu, d'âge moyen, cet homme à la barbe blanche, bon mais bourru, fait preuve d'une loyauté indéfectible envers Azoun (il en fut l'un des précepteurs, en matière de magie et de lignée du Cormyr). Vangerdahast a aidé le roi dans sa jeunesse et en a soutenu le règne depuis son commencement. Respecté par ses collègues mages et par le peuple du Cormyr, Vangerdahast est paisible et simple, bien qu'au cours des cérémonies officielles, il puisse se montrer extrémement digne, solennel et impressionnant. On sait que Vangerdahast possède de nombreux bâtonnets magiques et a équipé le roi en anneaux magiques (sans le moindre doute, certains de ceux qu'il porte lui-même le sont également).

YOREL

Errant au service de Château-Zhentil
Guerrier de niveau 3
NM, Tempus ET Baine

Mâle, humain, aventurier expérimenté, au courage indomptable et aux manières franches et joviales (quoique feintes), Yorel est un vétéran au service de Château-Zhentil, qui a servi comme sergent des garnisons de Vounlar et de Yulash plusieurs fois, sous les ordres de différents seigneurs ou capitaines, ces deux endroits ayant été pris, perdus et regagnés à de nombreuses reprises au fil des ans. Si les chefs de guerre de Château-Zhentil prévoient de faire garder une riche caravane, ou bien désirent former un groupe de pillage ou de reconnaissance, et qu'ils ont besoin d'un vétéran prudent plutôt que d'un aventurier téméraire, ils font appel à Yorel. Celui-ci rêve secrètement de fonder sa propre place-forte, de prendre une femme et d'avoir de nombreuses filles et au moins un fils dont il pourrait être fier, de porter un blason en fondant une dynastie de Seigneurs, d'être aimé par ses sujets et non pas craint. Yorel est suffisament sage (16) pour comprendre que cela ne lui arrivera probablement jamais, mais il cherche pourtant à l'heure actuelle le moyen de se retirer en un endroit lointain et un peu plus chaud (comme le Téthyr, ou les pays à l'ouest de Vilhon), avec une bonne quantité d'argent, mais il n'est pas encore amer. Yorel est un expert dans l'art de la guérilla, notamment en matière d'interprétation et d'anticipation des mouvements de l'ennemi. Il connait le nord de la Mer Intérieure comme peu d'autres hommes - probablement aussi bien que les druides et rangers actifs dans la région. Il sert à présent de capitaine à différentes patrouilles et raids de Château-Zhentil dans la région Sud-Mer-de-Lune/Nord-Vaux.

ZANDESS DANTHIIR

Errante (Région de la Langue de Dragon)
Paladin de niveau 2
LB, Tyr
Femme, humaine

Née de nobles parents en Téthyr, Zandess s'est séparée d'eux et de leur vie de querelle et de décadence lorsqu'elle était encore enfant, se réfugiant chez les prêtres de Tyr de l'Amn qui l'élevèrent et l'entraînèrent à devenir un 'bras de justice', avant de l'envoyer à l'est, dans les pays "sans loi" de la Mer Intérieure, afin d'y accomplir la volonté de Tyr et d'en aider les prêtres. Zandess n'est arrivée que récemment à la Langue de Dragon. C'est une dame au zèle et aux principes élevés qui voyage seule - sinon pour son cheval de guerre et ses chevaux de bât, ainsi qu'une monture de rechange. Elle est vêtue d'une armure complète et équipée comme le justifie sa classe. Elle utilise comme symbole celui de Tyr: une balance posée sur un marteau de guerre.

Marchands

Des marchands supplémentaires peuvent être rencontrés dans la région de la Langue de Dragon, notamment en Sembie, en Cormyr et dans les cités du sud, aux alentours de Port-Ponant. On trouvera ci-dessous leur nom, ville d'origine, l'endroit où ils hivernent généralement, ainsi que leurs affaires principales.

ARULF de Valbataille
Essembra
Le "Marchand d'Epées" - armes de tous types, acier forgé de bonne qualité.

BLASKIN d'Arabel
Firme de travaux: "On construit Ponts, Hangars et Palissades; Toute notre équipe est à votre disposition."

FARENE de Port-Ponant
"Cosmétiques, maquillage et déguisements. Parfums, rares et fins, sélectionnés pour vous avec attention par une dame de goût et de distinction, Farène la Voyageuse."

HARMEST LHELMAR de Montéloy
Montéloy
Entraîneur d'animaux (40 po/mois pour l'engager, 3 po/bête au coup par coup)

LARIS de Montéloy
Montéloy
"Art, femmes, magie, curiosités de toutes sortes. Achats, ventes, échanges."

MAERIM FORTFIER de Suzail
Marsembre
"Bâteaux achetés, vendus ,équipés, loués et réparés - Aucun travail n'est trop important. Aucun ne l'est pas assez"

PERAPHON de la Maison Thond (à Arabel)
Montéloy
"On achète des gemmes" (pour les revendre plus tard sur la Côte des Epées"

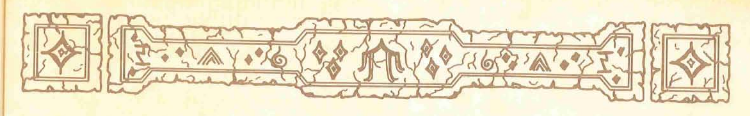
STONG de Sarbryn
Selgonte
Fines étoffes, vêtements et accessoires, tannage

ULTRAM de Phlan
Saerloun
Bétail, chevaux et autres animaux vivants

Une Compagnie de Mercenaires: Le Poing Enflammé

L'une des plus puissantes de ces compagnies, active aujourd'hui, le Poing Enflammé, est généralement basée à Baldur où est Duc son commandant (voir BALDUR). Le poing a accompli bon nombre d'exploits, particulièrement contre les autres compagnies de mercenaires, surtout les groupes non-humains.

Le Poing Enflammé est la compagnie de



mercenaires la plus puissante et la plus chère - ainsi que celle qui utilise le plus de magie - des Royaumes. Elle est le résultat de plusieurs décennies de travail et d'efforts, et d'une accumulation d'objets magiques utilisables sur un champ de bataille. Le poing loue ses services au tarif de base de 10.000 po par jour, plus une part de butin, mais paie son propre transport et accepte de ne commencer à comptabiliser son salaire que lorsqu'elle rentre effectivement au service de son employeur.

Le Poing se compose de:

- 1000 guerriers de niveau 4 (CA4), cotte de mailles et bouclier.
- 500 guerriers de niveau 5 (CA3), Harnois et bouclier
- 200 guerriers de niveau 6 (CA2), armure de plates et bouclier; 46 disposent d'un *anneau de retour de sorts*, et parmi ces derniers 10 manient une arme +1.
- 25 voleurs de niveau 6 (CA7), armure de cuir et bouclier
- 10 assassins de niveau 8 (CA7), armure de cuir et bouclier
- 10 moines de niveau 7 (CA5), LN, fidèles de Heaum
- 200 clercs de niveau 4 (CA 3), armure de plates, fidèles de Tempus, de Tymora et de Heaum. (tous disposent de parchemins portant des sorts de soins)
- 5 magiciens de niveau 7 (CA2) *bracelets de défense*, et tous disposent d'*anneaux d'accumulation de sorts*, remplis par Moruène (voir ci-dessous) entre les batailles. Chaque anneau contient un *rapidité*, deux *dissipation de la magie*, un *toile d'araignée*, et deux *boule de feu* à 6 dés de vie. Tous portent des *Amulettes Vertes*.
- 20 rangers de niveau 4 à 6 (CA 8 = armure de cuir; ils servent d'éclaireurs)
- 10 (voir ci-dessous) leaders et aides.

Tous les membres de la Compagnie sont montés sur des chevaux lourds et chacun possède un cheval de rechange, attaché derrière l'autre sur les pistes (au total 4.000 chevaux). De plus 3.150 mules portent équipement et butin. 14 des guerriers de niveau 6 chevauchent avec elles pour les guider, armés de fouets (les mules sont attachées en grandes lignes ou files). La compagnie dispose également de neuf chariots, tirés par des attelages de huit chevaux de traît (quatre autres étant attachés à l'arrière du chariot). Ceux-ci transportent la nourriture, la boisson, les réserves médicales (notamment de nombreux parchemins de soins) et l'équipement de siège. Tous les chariots ont des toits plats bordés de murs que peuvent utiliser les archers. Leurs parois sont renforcées de fer et de peau de dragon pour résister au feu. L'un des chariots sert aux conseils, équipé d'une table (pouvant également faire office de table d'opération), d'un trou dans le sol pour le feu (allumé dans un baquet de sable), de tapis, etc. Lorsqu'il n'est pas utilisé, il sert de temple aux clercs de la Compagnie. L'emblême de celle-ci, sur ses bannières, ses tentes et ses charriots, est un poing enflammé. Dans les batailles, les guerriers de la compagnie portent des tabards blancs arborant ce symbole.

ELTAN

Baldur/Poing Enflammé
Guerrier de niveau 20 (179 pv)
LN, Tempus
Mâle, humain

Le chef et fondateur du Poing Enflammé, Eltan, est un génie tactique aimant se battre. Il est respecté par les souverains des Royaumes car c'est un homme à principes, dont la parole est loyale, et car en tant que souverain lui-même, il est supposé comprendre les problèmes et les intérets de ses pairs. Eltan considère comme une bonne chose que se maintienne un équilibre de puissance entre de nombreux petits pays, aussi loue-t-il les services de sa compagnie pour empêcher la formation de tout empire important. Il est l'ami des autres généraux mercenaires basés dans la région, mais les combat souvent (disant qu'il ne faut pas "mélanger l'amitié et les affaires").

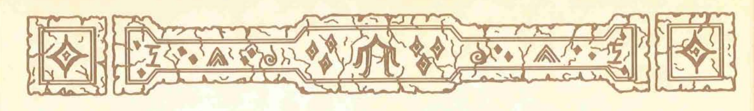
Eltan est un homme de bonne mise, de grande taille, aux yeux gris et aux cheveux de jais, qui porte une *amulette verte (green stone amulet)*, une *armure de plates +2*, une *cape de déplacement +2* (ce qui, ajouté à sa dextérité lui donne une classe d'armure de -3) et dédaigne de porter un bouclier. Sa plaque pectorale est polie comme un miroir afin que ses hommes puissent le distinguer aisément sur le champ de bataille, et également parce que cela fait joli. Il porte un *anneau d'absorption* (750 niveaux de sorts disponibles), un *anneau d'anti-venin* (absorbe les poisons, 22 charges encore utilisables), une *ceinture de force de géant des tempêtes*, et des *gantelets de force d'ogre*. Ces deux derniers objets lui permettent aussi de porter son trésor le plus précieux, un *marteau de foudre et tonnerre*. Il porte également une dague +2 en argent dans sa botte, une *épée longue +2* en argent, et une *épée longue +1* télépathe, neutre, nommé "Roan", son amie de toujours. Roan peut détecter la magie, détecter l'invisibilité, détecter les illusions, détecter les pièges et percevoir les alignements une fois par jour, par fonction. Elle lui reviendra automatiquement si elle l'a quitté et s'il est conscient pour le souhaiter (portée maximale 27 m en intérieurs, 81 m en extérieurs), traînant si nécessaire quiconque la tient. Une force combinée de 30 est nécessaire pour la stopper. Eltan porte au poignet gauche un bracelet lui permettant de communiquer télépathiquement avec La Balafre et Moruène.

Eltan est probablement le personnage des Royaumes qui possède le plus d'objets magiques. Des gens de haut-niveau - tels que des PJs chanceux) ne devraient pas se déplacer avec autant de matériel. Eltan l'a car la compagnie de mercenaires représente le "comble" de l'équipement, constituant un exemple pour le MD, et également par qu'il s'agit d'un homme prudent et très riche qui a tenté de parer à toute éventualité - comme celle de voir de puissants aventuriers essayer de le renverser. Eltan est souvent l'objet de tentatives d'assassinat car les cibles de sa Compagnie pensent que le Poing Enflammé serait totalement désorganisé sans lui.

LA BALAFRE

Baldur, Poing Enflammé
Guerrier de niveau 14
LN, Heaum
Mâle, humain

Bras droit et fidèle ami d'Eltan, c'est un géant chauve dont une joue est balafrée (d'où son surnom), qui manie un *cimeterre +2* et possède une ceinture de six hachettes de jet. Il porte des *bracelets de défense (CA2)*, un col de métal et des braies de cuir, dédaignant toute armure. Un bracelet de télépathie fixé sur son poignet gauche lui permet de communiquer avec Eltan et Moruène. Le bracelet est fixé à une bande de bronze serrée autour du poignet, qui maintient également le fourreau d'une dague. Lui aussi est un génie militaire et porte à sa ceinture deux fioles d'acier; une *potion de vol* et une *potion de rapidité*. La Balafre effectue souvent de grands sauts ou charges au cours des batailles, afin de percer les masses d'hommes défendant les positions fortes. Il parle peu et ne fait jamais de tirages de moral. Il porte une *amulette verte (greenstone amulet)*. Son véritable nom est Hurbold



Duéthkatha (Duet-KAT-ha), un secret que se connaissent que ses amis de jeunesse à Eauprofonde, Eltan et Moruène.

MORUENE

Baldur, Poing Enflammé
Magicienne de niveau 19
LN, Azuth
Femme, humaine

Moruène est l'amie de toujours d'Eltan, sa camarade continuelle et sa maîtresse occasionnelle. Elle porte des robes noires (coupées pour lui permettre de chevaucher et de se battre sans gêne), une *amulette verte*, des *bracelets de défense CA2*, une heaume, un *anneau de vol* (qui permet au porteur de voler, comme avec le sort de magicien du même nom, lancé au niveau 10, deux fois en toute période donnée de 24 heures/144 tours), deux tubes à parchemin d'ivoire à sa ceinture, contenant un *souhait mineur* et un *téléportation*, une *dague +2*, à l'arrière du cou, dans un fourreau fixé par une bande passant autour du cou, une *baguette d'annulation* (dans laquelle ne restent que 4 charges), et un *bâtonnet de globes visqueux* pris à un adversaire. Moruène porte elle aussi un bracelet lui permettant de communiquer télépathiquement avec Eltan et La Balafre. L'une de ses boucles d'oreilles est une *boule de feu* à 9 dés de vie, provenant d'un *collier de projectiles*; l'autre est un pudding noir *métamorphosé*, de 69 pv, qu'elle lancera en compagnie d'une *dissipation de la magie* si elle est en péril.

Moruène porte une ceinture de plaques de fer dans laquelle est enfermé un *trou portable* contenant la copie de travail de ses livres de sorts. L'autre copie se trouve dans sa mimique amicale de 7DV, 41 pv, formée en coffre, en compagnie de son pégase. Moruène cherche actuellement un apprenti. Son trou portable contient un parchemin de *téléportation*. Elle l'utilisera (conjointement avec Eltan et La Balafre, si possible) pour s'échapper en cas de nécessité, se projetant dans une caverne sans ouverture dans les Montagnes Inférieures, une retraite où se trouvent ses trésors: 40.212 po; un parchemin de *Punition Spirituelle* portant le véritable nom de Démogorgon, pour le cas où il apparaitrait un jour; l'argent d'Eltan (160.000 po, en diverses monnaies); une *cruche d'Alchimie*, et deux semaines de rations séchées (pour 2 personnes); un parchemin de *sphère prismatique*, un autre de *protection contre les diables* et un *anneau d'accumulation de sorts* contenant un *guérison de la cécité*, un *guérison des maladies*, un *dissipation de la magie* et deux *soin ultime*.

Les officiers les plus anciens du Poing enflammé servent de commandants de sections durant les batailles, de gardes du corps durant les négociations et, si Eltan et Moruène se battent ensemble, forment souvent une "tortue" ou une barrière devant eux (La Balafre préfère ne pas être gardé; ça le gêne pour se battre). Tous sont dévoués à Eltan et à Moruène et se battront pour eux jusqu'à la mort. Tous sont équipés d'armures de fer plein, d'*amulettes vertes*, d'*anneaux de retour de sorts*, et d'une *potion de supra-guérison* (dans une fiole d'acier, à la ceinture), ainsi que de leur arme favorite (dans laquelle ils sont spécialisés): généralement une *épée large*. Ils gardent la plupart du temps la visière de leur heaume baissée afin de mieux intimider l'ennemi. Ces sept guerriers sont:

Béluarion (LN, Guerrier de niveau 10)
Kulurauk (CN, guerrier de niveau 9)
Bellan (LN, guerrier de niveau 9)
Nenon (NB, Guerrier de niveau 9)
Koruelve (CN, guerrier de niveau 9)
Désédrak (LN, Guerrier de niveau 10)
Yulimtul (LN, Guerrier de niveau 9)

Soulignons une fois de plus que cette compagnie de mercenaires est bien plus puissante que la plupart des autres; toute troupe, hormis une horde formée par la réunion de plusieurs compagnies, serait plus faible que celle-ci, et porterait beaucoup moins d'objets magiques. Tous les officiers aînés décrits au paragraphe précédents équivalent aux chefs de la plupart des autres compagnies de mercenaires.



Doust Sulbois et Eglisorme

NOUVELLES ET RUMEURS RECENTES DANS LES ROYAUMES

Cette section contient certaines des rumeurs ayant atteint les oreilles des habitants des Royaumes du nord durant les deux années passées: l'Année du Ver et l'Année du Prince. Ces bribes de nouvelles, incomplètes et souvent peu fidèles à la réalité, sont données de la manière dont elles auraient été entendues après une bonne discussion dans les vaux et à Eauprofonde. Elle ne sont pas censées fournir une chronologie exacte et précise mais figurent ici pour vous donner un aperçu des Royaumes - monde actif, vivant, changeant. Les événements sont classés dans le mois au cours duquel on en a entendu parler. Il est à noter que certaines rubriques constituent une mise à jour de nouvelles précédemment annoncées et qu'il se produit parfois un délai considérable entre les événements et le moment où ils arrivent aux oreilles du grand public.

Le MD peut utiliser ces informations de deux manières différentes. Tout d'abord il peut les considérer comme des informations pour une campagne débutant dans l'Année des Ombres (1358 CV). Il s'agit du passé récent que peuvent connaître les personnages. Il lui est possible de choisir au contraire de commencer sa campagne au début de l'Année du Prince, et à mesure que le temps passe, d'utiliser ces événements non comme rumeurs mais comme occasions d'aventures. Il est à noter que dans ce dernier cas, les personnages joueurs pourront annuler certains événements et ajouter leurs propres nouvelles, que colporteront bardes et hérauts de par les Royaumes. Le MD peut utiliser ces notes comme il le juge bon, pour organiser des aventures créées par lui-même, soit en extrapolant les événements présentés ici, soit en y glissant ses propres nouvelles. Les nouvelles qui ne seront JAMAIS utilisées dans de futures publications liées aux Royaumes sont marquées d'une astérisque (*)

Année du Ver

1356, Calendrier des Vaux

Marteau (Janvier)

. Des combats féroces ont lieu dans les pays de la Côte des Epées, juste au sud d'Eauprofonde. Le Château de Lancedragon a été assiégé et incendié par des soldats d'Eauprofonde, mais des diables sont lâchés dans les Marches Ouvertes et les voyages ne sont plus sûrs. On prétend que le Royaume marchand d'Amn masse des troupes le long de ses frontières nord.

. Un groupe venu de la Passe de Tilver, combattant des orques au sud du Valdague, a été poursuivi dans ies montagnes et a trouvé dans une vallée bien dissimulée une tour fortifiée en ruines, dans laquelle il s'est réfugié. Les orques ont encerclé la tour mais n'y sont pas rentrés. Le groupe a trouvé de l'or et une épée magique luisante, mais a été chassé de la tour par un être monstrueux, littérallement couvert d'yeux. A son retour à la Passe de Tilver, le porteur de l'épée, un serviteur du temple de Gond nommé Barach Hilthone, a refusé de céder l'objet à ses supérieurs, disant qu'il s'agissait d'un butin personnel. Plusieurs membres du groupe ont disparu à Tilverton. On dit que l'incident a augmenté les tensions existant en ville (*).

Alturiak (Février)

. Les sorciers de Château-Zhentil ont dit-on découvert ou inventé une nouvelle et étrange magie, car des démonstrations aux effets jamais vus dans les Royaumes Oubliés ont été effectuées cet hiver au palais du Seigneur Manshoun. Parmi les choses rapportées on peut citer de puissantes illusions, l'invocation et le contrôle de créatures élémentaires telles que les xorns ou les maîtres des vents, et de surprenantes expériences nécromantiques.

Ches (Mars)

. Selfaril, Haute Lame de Mulmastre, pense parait-il à prendre pour femme Tharchioness, Première Princesse du Thay. La jeune princesse chauve, Tharchioness, a envoyé à Selfaril une boucle d'oreille imprégnée de son parfum. En retour, il lui a offert un manteau en fourrure blanche de yéti. Ayant échangé des cadeaux, ils peuvent désormais se rendre visite sans déclencher ni scandale, ni commérages, et aussi se séparer honorablement s'ils ne désirent pas se marier, selon la coutume thayienne. Selfaril désire s'allier au Thay et n'ose donc pas en contrarier les us.

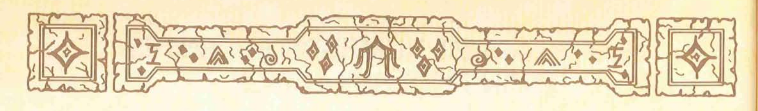
. Au sud du vieux et vaste Thay, un royaume plus ancien encore, la Mulhorande a été bien secoué au cours de l'année passée: les Statues Qui Marchent se sont remises à bouger. Plus d'un millier de statues de pierre à l'origine oubliée parsèment ce pays de collines crépusculaires. A intervalles irréguliers et forts longs, ces hommes de pierre s'animent et se rendent en des destinations apparemment spécifiques (désormais disparues?). Ils s'arrêtent parfois puis se déplacent à nouveau, combattant quiconque leur barre le passage ou les attaque. Il leur arrive de creuser la roche ou de dégager certains chemins. Cette dernière habitude est particulièrement effrayante lorsque ledit chemin traverse une grande cité ou une forêt dense. Les hommes de pierre sont muets, apparemment inintelligents et nul n'a encore trouvé le moyen de les contrôler. Certains ont traversé les frontières pour arriver au Thay et en Unther, pays désertique se trouvant au sud-ouest de la Mulhorande. Tholaunt, Divin Précepte de Mulhorande (l'un des "rois-dieux") dit que l'animation des statues ne lui est pas dûe, ni à aucun membre de sa famille, autant qu'il le sache, et ajoute que le moyen de les contrôler leur est inconnu. Certaines personnes disent cependant que sa famille est désunie et qu'un de ses cousins pourrait fort bien tirer les rènes des statues.

. Les Sorciers Rouges du Thay ont envoyé des légions d'élémentaux contre des satrapes voisins entrés en rebellion, et en ont totalement détruit quatre, annexant leurs terres. On prétend qu'un tel nombre de créatures n'a pu être invoqué à l'aide de sorts, mais plutôt grâce à un seuil ouvert directement vers le Plan Elémental du Feu.

. Marchayn du Valarchen, la redoutée "Sorcière Folle" des Pics du Tonnerre, a été trouvée dans sa citadelle, dénuée de raison, la bave roulant sur le menton, au milieu du chaos. Tout autour de sa tour gisaient les cadavres des orques (et pire) qui la servaient, et la plus grande partie du bâtiment lui-même n'est plus qu'une coquille noircie. Le berger qui l'a trouvée a raconté aux marchands d'Arabel que Marchayn était morte peu après - et qu'il avait brûlé son corps - ne cessant de répéter "Colombe! Colombe! Brisé l'étoile noire... Colombe!" (*)

Tarsakh (Avril)

. Des combats violents se poursuivent dans les Marches Ouvertes, aux alentours des ruines fumantes du château de Lancedragon. Une brise mystique s'est levée et couvre la région depuis maintenant un dijour, mais en



son sein s'affrontent encore de petits groupes d'hommes, de gobelins et de diables. Le trafic caravanier s'est détourné sur Baldur. Les armées de l'Amn se sont bien rassemblées sur la frontière du nord mais n'ont encore livré aucun combat. On prétend à Eauprofonde que même la magie de Khelben ne peut dissiper la brume. Les carcasses repoussantes des diables abattus ont été portées en triomphe dans les rues de la ville. Certains craignent qu'une route n'ait été ouverte entre les neuf enfers, car on reçoit de plus en plus de rapports concernant des diables en plus grand nombre que jamais.

. Au dégel, le Cormyr a envoyé une petite armée vers l'est, depuis Haute Corne, en direction de la Passe de Tilver. On sait que celle-ci doit être utilisée comme base pour combattre les gobelins et orques de plus en plus nombreux, qui ont dévaté le Valdague et menacent maintenant la Passe, le Valbrume et le Valombre. On ne sait si cette armée s'est déplacée à l'initiative d'Azoun ou si la Passe de Tilver a demandé diplomatiquement de l'aide, promettant l'or du temple de Gond qui s'y trouve. il est aussi possible que le Cormyr ait annexé la Passe, avec ou sans le consentement de celle-ci.

. Valombre a repoussé une attaque de Château-Zhentil. Une petite armée d'aventuriers, de villageois et d'elfes a infligé de lourdes pertes à la troupe au moins quatre fois plus nombreuse des attaquants. On prétend qu'un *fléau d'insectes* faisait rage au-dessus du champ de bataille, et on sait que les bois situé près du val ont été incendiés. Aucune déclaration de guerre officielle, n'a été fait par les deux parties, ni aucun commentaire de la bataille. Le nouveau Seigneur du Valombre, Doust Sulbois, venu de l'ouest (certains disent du Cormyr, d'autres d'Eauprofonde, voire des Iles Lunae) l'année dernière, porteur du Pendentif d'Ashaba, pour réclamer le Haut Siège, est encore mystérieux. La plupart des vaux et des clergés lui ont envoyé des émissaires.

. Le groupe d'aventuriers mené par le guerrier Mane, autrefois résident de Valombre, a disparu vers le sud. On parle de leur défaite et de leur mort dans le Bois Yuir, mais d'autres disent qu'ils ont été défaits par les Sorciers Rouges du Thay, ou même que Mane est devenu le chef de guerre des nomades du Shaar. Rien de tout cela n'est sûr.

. La cité de Melvonte est le théâtre de constructions navales sans précédent. Plus de soixante vaisseaux de toutes tailles se construisent sur le rivage, étant sortis des chantiers à l'est et à l'ouest, par manque de place. On ignore qui a commandé ces vaisseaux, ainsi que le rôle qu'on leur réserve, mais les observateurs affirment qu'au moins quatre des grands vaisseaux sont équipés d'éperons.

. Une nouvelle alliance marchande, nommée "le Trône de Fer", a envoyé des lettres aux souverains du Cormyr, de Sembie et de cités stratégiques telles que Montéloy, annonçant sa formation et son intention de contrôler le commerce international en matière d'armes et d'équipement utilisés dans le transport et le commerce au sein de sa zone d'opération, de n'être au service d'aucun monarque, mais de ne déclarer aucune guerre et de ne pas chercher à devenir elle même souveraine. Aucune réponse n'a été envoyée par les destinataires de ces missives, mais on pense qu'ils ne sont guère contents.

Mirtul (Mai)

. La Simbule, mystérieuse souveraine magicienne d'Aglarond, semble avoir quitté la cour,(probablement hétéromorphée en chat ou en faucon), et avoir disparu. Elle a laissé sur son trône une lettre signée pour ordonner à son Conseil de diriger sagement l'Aglarond, et régler différentes questions (dont on ignore tous détails). On suppose qu'elle a pu aller vers le nord pour parler avec les elfes (avec lesquels elle a noué une difficile alliance) et/ou pour observer les événements se déroulant au sein des stratégiques Vaux, où l'on parle de guerre entre Château-Zhentil et les Vaux du Nord, et entre le Valbalafre et ses voisins, ainsi que de l'annonce soudaine de la formation du mystérieux Trône de Fer. La Simbule est connue pour sa conduite imprévisible et sa maîtrise de la magie. L'histoire que l'on raconte le plus souvent à son sujet est celle de la manière dont elle défit sans aide la compagnie de mercenaires "l'Epée Rouge".

. On a aperçu des drows dans les collines aux alentours de Kulta et de Daerlune, en Sembie, et également dans le Haut-Val. Les patrouilles du Grand Constable de ce val ont rapporté une rencontre nocturne confuse sur les pentes du Rocher du Nez Crochu. Un marchand sembien affirme qu'une bande de créatures au poil noir et au visage de singe, portant cottes de mailles luisantes et épées brillantes tomba sur une caravane à laquelle il s'était joint, à l'est de la Passe du Tonnerre: "comme des chats enragés", ils tuèrent tous ceux qui leur résistaient en moins d'une minute de combat. (*)

. De gigantesques boules de feu, au nombre de quatre ou cinq, sont apparues dans le ciel au dessus des Tours de la Lame, à Mulmastre, une nuit, il y a environ dix jours. Une bataille mettant en jeu la magie s'y déroula et la rumeur veut que la Simbule, souveraine de l'Aglarond et mage de grande puissance, soit impliquée dans l'affaire. Elle a disparu il y a peu de son propre royaume.

. Le Trône de Fer a annoncé qu'il ne s'opposerait pas à la vente et au transport d'armes et autres marchandises devant être utilisées pour combattre les gobelins sortant de l'Orée du Désert. Il rappelle cependant que l'utilisation de telles armes au sein des Vaux rendra les agresseurs passibles de sanctions. Le marchand Thond du Lac Wivern s'est fait connaître comme porte-parole du groupe. Thond est un respectable marchand de bois et constructeur de bateaux, d'âge moyen, doté dit-on de pouvoirs magiques. Il possède de grandes étendues de forêt autour du Lac Wivern. Les souverains du Valombre, du Valbrume et de la Passe de Tilver ont tous publiquement refusé de soutenir l'alliance du Trône de Fer.

. Les armées de l'Amn ont repoussé à leurs frontières des diables errants et les ont poursuivis vers le nord. Des diables de toutes sortes deviennent de plus en plus nombreux dans la région disputée. Des rapports d'Eauprofonde indiquent que le Bois des Elfes de Lune n'est plus qu'une ruine flamboyante. On ignore si les elfes ont fui, ont été abattus ou s'ils se battent encore. La brume qui couvre la région tient toujours. Les voyages au nord de l'Amn ont pratiquement cessé; Baldur est virtuellement assiégée et des bandes d'orques, de trolls, de goblours et de hobgobelins, accompagnés par des diables et de puissants mages, ont été vues dans la Lande des Trolls. Le village de Triboar, au nord d'Eauprofonde, et la population des petites villes du nord ont fui vers Mirabar, Lunargent et les ports côtiers?



. Les prix de tous les articles de luxe se sont élevés rapidement à cause de la guerre, et les restrictions commencent à affecter toutes les cités du Nord. Les "récoltes sauvages" de paille et de broussailles qu'Eauprofonde obtenait dans les Hautes Landes sont bien entendu détruites. Les céréales cultivées en terrain découvert près de Triporc ont également disparu, et une bonne partie de la nourriture habituellement disponible est réservée aux armées engagées. Des bateaux entiers de mercenaires arrivent tous les jours, du sud et de l'est, se dirigeant vers le champ de bataille couvert par la brume. Les caravanes passent désormais par le Calimshan, évitant l'Amn et les pays situés à l'ouest du Cormyr.

. Une rumeur prétend qu'une escarmouche sanglante a eu lieu autour de la forteresse de Haute Corne, orques et hobgobelins venant des montagnes et des Rocterres ayant été battus par une importante troupe d'archers et de lanciers - soldats du Cormyr chargés de protéger une caravane. Soixante six hommes et cent-douze orques furent abattus. Tessaril Hiver, Seigneur de Soirétoile, a demandé à Azoun IV de lui fournir des renforts afin que le village et les routes voisines soient à l'abri des orques et des trolls sortant des Rocterres.

Kythorn (Juin)

. Une petite armée du Cormyr tient désormais la Passe de Tilver, ayant abattu "des milliers" d'orques. Le siège de Tilverton a été brisé, mais son gouvernement laissé inchangé. Les marchands quittant la ville désormais sûre après plus d'un mois de siège rapportent que le Cormyr a offert d'annexer Tilverton mais n'a rien exigé ni tenté d'obtenir par les armes; le Grand Prêtre Gharri, de Gond, Aîné de la ville, n'a pas encore décidé d'accepter où de rejeter l'offre.

. A Vounlar, le temple de Baine a été mis à sac et brûlé par une petite troupe venue de Valombre, menée par le Seigneur du Valombre et ses compagnons d'aventure. Ni combats, ni pillages ne se déroulèrent à Vounlar même, l'attaque étant spécifiquement dirigée sur le temple et des envoyés du Valombre se sont plus tard excusés auprès des prêtres du temple de Chauntéa voisin (et à travers eux "du bon peuple de Vounlar") pour toute gêne ayant pu être causée par cette attaque. Les soldats du Valombre s'engagèrent dans un combat magique contre les prêtres de Baine, et bien que certains des plus puissants clercs aient paraît-il réussi à s'échapper magiquement pour se réfugier à Château-Zhentil, d'autres ont à l'évidence péri. Les hommes du Valombre saisirent beaucoup d'or et firent presque 500 prisonniers (prêtres mineurs, diacres, fidèles de base et gardes du temple). Le complexe de celui-ci abritait bien plus de gens que ne le soupçonnait le peuple de Vounlar. Le Seigneur Doust Sulbois dit que cette attaque était une manoeuvre de représailles pour une récente attaque du Valombre menée par Lyran de Melvonte, commandant des troupes de Château-Zhentil soutenues par des prêtres de Baine.

. Des dragons ont attaqué vaux et cités de la Mer de Lune, ainsi que les Vaux, comme il l'avaient fait autrefois, causant ruine et dévastation. De nombreux monstres arrivèrent en volant, depuis les glaciers situés au-delà du Thar, s'approchant de nombreuses cités humaines en de farouches attaques diurnes. Phlan n'est plus qu'une ruine fumante et sert de domicile à un Grand Patriarche. Melvonte a été attaquée par un monstre plus petit qui a fait s'effondrer les tours des murailles et contrôle désormais une bonne partie de la cité. Un dragon s'est dirigé vers la Citadelle du Corbeau mais on ignore ce qui s'y est déroulé. Parmi les éboulis des rues de Château-Zhentil, un dragon monstrueux est à l'heure actuelle combattu par les armées et les arts des Seigneurs Manshoun et Chess, tandis qu'un incendie fait rage, sans que nul ne cherche à l'éteindre. Yulash est totalement détruite, réduite à l'état de pierres tombées, lacérée et dépeuplée par un dragon qui devait plus tard aller à Valombre. Un grand feu au sein des bois elfiques fut éteint par les elfes après qu'ils avaient abattu le dragon s'étant posé chez eux, au prix de lourdes pertes. Le corps effrayant du plus grand de tous les monstres est à-demi submergé dans les eaux du port de Montéloy, où il s'écroula après avoir subi l'assaut des mages de la cité. A Valombre, la sorcière Syluné périt durant son combat contre un dragon. On prétend qu'elle a brisé son bâton magique pour en finir avec le monstre. Trois dragons au moins ont survécu à l'attaque. Les raisons de ce vol de dragon sont inconnues et ne peuvent encore être liées au "Culte du Dragon", cette société secrète qui prétend que les dragons morts-vivants devraient dominer le monde et que ce sera le cas un jour.

. Un cadavre ramené sur la plage, à l'ouest de Montéloy, a été identifié par l'éminent sage Auvidarus comme étant sans aucun doute celui de l'un des légendaires githyankis, une race qui, dit-on, ne visite que rarement les Royaumes, venant d'un autre plan. (*)

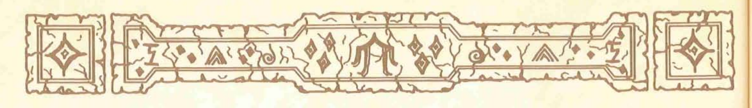
. Raithspur, Capitaine de la Garde d'Ordulin, a fait passer un décret interdisant aux elfes - y compris elfes de lune, elfes dorés et demi-elfes - de demeurer sur le sol Sembien. Aucune raison officielle n'a été donnée à cette expulsion mais on dit que les Conseillers d'Ordulin craignent que les elfes aident et dissimulent une invasion des confins de la Sembie par les drows.

. Hlethl du Valbataille et les marchands d'Essembra ont rapporté séparément n'avoir rencontré aucun elfe récemment. Après enquête, les bois elfiques voisins semblent désertés. On n'en sait pas plus pour l'instant.

Flammerègne (Juillet)

. Des forces du Valbalafre ont attaqué le Valbrume et ont été repoussées par la milice de celui-ci, aidée par des soldats du Valombre. Le Valbalafre s'est brièvement emparé de la moitié est du territoire qu'il visait, mais fut incapable de passer le gué et fut repoussé après deux jours de combats importants, par l'arrivée de deux cent lanciers montés, venus du Cormyr. Lashan du Valbalafre s'est proclamé Roi des Vaux et ses armées ont reçu des renforts à Essembra: six-mille espérants venus d'Impiltur et du golfe de Vilhon se sont joints aux troupes de Lashan, arrivant sur la douzaine de bateaux que possède désormais le Valbalafre, cherchant terres et richesses dans le nouveau royaume des Vaux, en échange de leurs services militaires. Lashan a annoncé son intention d'occuper la Vallée Perdue et d'établir bon nombre de ses nouveaux citoyens dans les vaux du sud nouvellement conquis (Valbataille, Valplume, et les environs). Cette dernière manoeuvre a sans aucun doute pour but de renforcer son fragile royaume contre une possible attaque de la Sembie.

. Une étrange magie a détruit une force de deux-cents hommes du Valbalafre, qui exploraient les ruines fabuleuses de Myth Drannor. Une patrouille subséquente ne découvrit aucune trace de lutte, ni de monstres - unique-



ment le campement et les chevaux des victimes. Aucune des communautés alentours ne rapporte avoir vu des étrangers; les guerriers disparus semblent s'être évaporés sans laisser de trace, et non avoir déserté.

. Le Valbalafre a envoyé une armée sur la Piste de Demihache, attaquant à nouveau le Valbrume (où il avait été repoussé par la garnison cormyrienne) et des patrouilles d'exploration vers le Valprofond et le Lac Sembre. Des guerriers appartenant aux Vaux conquis, menés par les Sept du Valbataille (une compagnie d'aventuriers) et plusieurs membres de la Bande de Mane, se sont rassemblés à Hautelune pour arrêter l'avance du Valbalafre. Ces forces sont soutenues par la Sembie, qui leur fournit argent, armes et provisions.

. Gharri, le Grand-Prêtre de Gond, à Tilverton, a annoncé l'annexion officielle de la Passe de Tilver par le Cormyr. Gharri demeurera au temple, faisant office de "Seigneur Régent de Tilverton", et le Cormyr maintiendra une garnison permanente en ville.

Eléasias (Aout)

. Alusair Nacacia, fille cadette d'Azoun IV, roi du Cormyr, s'est enfuie, disparaissant du palais royale de Suzail au début du printemps. Ses raisons et sa destination sont inconnues, mais on dit qu'elle a été reconnue à Tilverton, et que l'armée y ayant été envoyée avait pour but essentiel d'assurer son retour, plus que d'en aider les habitants assiégés.

. Des forces du Valbalafre ont envahi le Valbataille et en tiennent désormais la plus grande partie, ainsi que la totalité du Valplume et du Valherse. La route de commerce allant de la Sembie à la Pierre Debout n'a pas encore été bloquée et Essembra est encore officiellement indépendante. Les voyageurs passant sur la route - notamment des caravanes venant de Montéloy, de Château-Zhentil, du Cormyr et de Sembie - ont été arrêtés et fouillés par les forces de Lashan - en grande partie des mercenaires. Des déclarations publiques ont été faites par les souverains de Château-Zhentil, du Valarchen et de Sembie, déclarations impliquant que si la route était bloquée (et la prise d'Essembra reviendrait à bloquer la route, avertit le Valarchen), le Valbalafre se trouverait en guerre économique, et éventuellement physique, avec les trois.

. On apprend que la Citadelle du Corbeau a été en grande partie détruite par l'attaque de trois dragons et qu'elle est désormais réparée par des ouvriers de Château-Zhentil. La grande armurerie de la Citadelle contenait de nombreux engins de siège, avec lesquels deux des monstres furent abattus - l'un des plus jeunes s'échappa, fuyant vers la Forêt de l'Orée. La Citadelle a réellement souffert de la bataille et plus de neuf-mille guerriers ont péri. On craint que si les défenses de la place forte ne sont pas renforcées avant l'hiver, les ogres du Thar ne s'aventurent au sud pour attaquer les cités s'élevant sur la côte nord de la Mer de Lune.

. Almontier, un mage du Haut Val a annoncé la formation de la Compagnie de l'Hippogriffe. Ces aventuriers opéreront dans les pays de la Mer Intérieure, à la manière de mercenaires, basés dans une forteresse fortifiée de la Passe de Tilver - autrefois place forte étape des seigneurs marchands d'Amn. (*)

. Le Valbalafre a envoyé un émissaire au Valombre, offrant une alliance. L'offre a été refusée et le Seigneur Lashan a annoncé que ses forces étaient désormais en guerre avec le Valombre. Toutes personnes ou propriétés dudit val leur tombant entre les mains seront traitées en conséquence.

Eleint (Septembre)

. La cité nordique de Melvonte est encore en grande partie détruite, mais ses aînés focalisent leurs efforts sur la reconstruction des docks et de la flotte. Sept grands vaisseaux ont déjà été mis en carène et on prétend qu'une douzaine d'autres seront commencés avant l'-hiver.

. Le Seigneur Manshoun de Château-Zhentil a fait lire une proclamation en Sembie, en Valbalafre, en Cormyr et en Valarchen. Celle-ci résume la puissance militaire combinée des cités dévastées de la côte nord de la Mer de Lune, informant le monde (et en particulier les souverains et aventuriers des endroits où elle a été lue) que toute attaque sur l'une d'entre elles serait considérée comme un acte de guerre, lequel serait écrasé par la puissance colossale à laquelle commande désormais Manshoun. Celle-ci porterait ensuite le combat chez l'attaquant et en ferait la conquête au nom des cités de la côte nord. On sait qu'en Valbataille, une tentative a été faite pour arrêter le crieur du message, mais celui-ci s'est évaporé dans l'air après avoir lancé une meurtrière *nuée de météores* sur ses attaquants.

Marpenoth (Octobre)

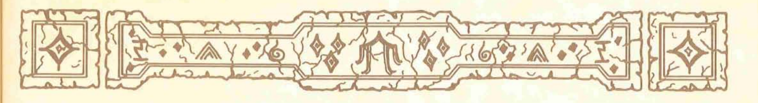
. Un groupe d'aventuriers appelé la Compagnie du Dragon quitte Montéloy pour aller vers le sud, dans le but de rencontrer la Haute Cour Elfique. Tous les elfes ont disparu de Montéloy, y compris les membres du conseil régnant de la cité. Des rapports, de la Sembie à la côte nord de la Mer de Lune, indiquent que de nombreux elfes ont disparu en tous endroits. On dit à Montéloy que la Compagnie du Dragon s'empresse afin d'être la première à explorer les fabuleuses ruines de Myth Drannor, cette splendide cité obscurcie par le temps et la légende, autrefois considérée comme le centre de toute culture, notamment la musique, la magie et les arts de l'invention, au sein du monde connu.

. Les forces du "Roi" Lashan du Valbataille ont été détruites en une rapide succession de batailles avec des forces du Cormyr, de la Sembie, des Vaux unis et des cités de la Mer de Lune (notamment Château-Zhentil). La capitale du Valbataille est tombée et Lashan lui-même a disparu. La zone a été placée sous l'occupation des alliés jusqu'à ce qu'un gouvernement stable soit formé (ce qui ne se produira au mieux que dans un an)

Uktar (Novembre)

. Dans le Hall des Pierres Etincelantes de Mirabar, les aînés de la cité tiennent conseil, se demandant où et quand vendre leur métal, s'inquiétant de connaître les forces respectives de chacun, et de savoir quels clients utiliseront ce produit pour fabriquer des épées et faire la guerre à quels autres. Comme chaque hiver, Mirabar a fermé ses portes et s'est tournée vers les montagnes, où des équipes de mineurs travaillent durant tous les mois froids. On prétend que beaucoup d'argent aurait été trouvé, et Mirabar cherche des bergers à établir, pour que ses gigantesques troupeaux donnent bien nourriture et laine hivernale. (*)

. Dans une lettre de Luvon Cape-Verte



aux souverains des Vaux (notamment le Seigneur Doust du Valombre), la Cour Elfique annonce sa retraite en un "autre lieu, plus éloigné de l'homme" - probablement l'Eternelle-Rencontre. La grande majorité des elfes est déjà partie, bien que certains individus demeurent en arrière, notamment ceux qui ont des liens étroits avec des humains, et les aventuriers. Luvon remarque que les elfes qui désirent suivre la Cour Elfique doivent le contacter aussi vite que possible, puis remercie les Hommes des Vaux pour leurs bonnes relations "depuis que j'ai vu l'érection de la Pierre Debout". Les autres nations et cité-états, les Cités de la Mer de Lune, la Sembie et le Cormyr, n'ont pas reçu de tel message. La disposition des territoires elfiques et de Myth Drannor n'était pas mentionnée dans la lettre.

Noctur (Décembre)

. La Forteresse de Barroch a été découverte. La place-forte légendaire du premier Seigneur-Bandit de la Mer Intérieure se trouve au sud-est des cités de la Mer de Lune, dans le Glacier du Ver Blanc. Les aventuriers qui l'ont découverte ont rencontré un certain nombre de créatures étranges et ont été dispersés ou abattus. Deux survivants ont atteint Orm pour raconter leur histoire: Feenoch, aux Cinq-Doigts, un vaurien, et Yostur Ulhmond, jeune guerrier venant des villages du Peuple de la Neige, blond et fort comme un boeuf. Les deux rescapés éludent les questions relatives aux trésors, mais on prétend à Montéloy qu'ils tentent de rassembler un grand groupe d'aventuriers muni de traineaux.

Année du Prince

1357, Calendrier des Vaux

Marteau (Janvier)

. Liantha, Prêtresse de Tymora à Lunargent, est partie vers l'est avec un petit groupe d'aventuriers , cherchant au travers du Grand Désert, Anauroch, une route menant au Cormyr et aux Vaux (*)

. On pense qu'un dragon niche dans les montagnes proches du Valarchen. Des troupeaux de bétail entiers ont disparu nuitamment de champs cloturés, et de nombreux petits incendies ont été repérés dans les forêts reculées des pentes montagneuses.

Alturiak (Février)

. Un homme appelé Haljack engage des guerriers à Scornubel, au tarif de 7 po par mois, plus la nourriture et l'équipement. On dit qụ'il sait reconnaitre les combattants entraînés et expérimentés et qu'il a repoussé les offres de nombreux tocards. Il a accepté au moins seize mercenaires bien connus (la plupart des gens estiment qu'il a engagé pour l'instant une soixantaine d'hommes en tout) qui ont disparu de la scène publique. (*)

. Mellomir, sage d'Arabel, prétend avoir découvert un grand trésor dans une place forte de nains abandonnée, au nord de Soirétoile. Le trésor serait ancien, posséderait une nature magique - Mellonir a refusé de se montrer plus précis - et aiderait à expliquer deux choses. Tout d'abord pourquoi les Halls Hantés ont été le centre de tant d'activités au cours des ans (de nombreuses créatures étranges ainsi que de petits groupes d'étrangers armés, de toutes races, ont été vus y entrer ou en sortir par les tunnels), et comment les nains, autrefois si nombreux dans ces contrées, ont disparu si vite et sans laisser de trace en seulement quelques hivers. Une petite troupe de gardes de Haute Corne est arrivée à Arabel après l'annonce de Mellonir et l'on n'a pas revu le sage depuis. On suppose qu'il a été emmené à Haute corne pour y être interrogé mais aucun fait concret ne vient confirmer cette spéculation. (*)

. Un marchand à la retraite qui possède un ferry à Roctonnerre, sur le Lac Wivern, rapporte que le cadavre trouvé dans la glace du port, en plein dégel, n'est probablement vieux que de quelques mois et appartient sans aucun doute à un drow. Celui-ci est mort la gorge tranchée; il était vêtu d'une armure de cuir noir. Le Grand Constable du Haut-Val a doublé indéfiniment la force de ses patrouilles armées. (*)

. Les cités côtières du Cormyr et de Sembie annoncent que la glace est assez fine pour être brisée et dégager les ports. Ils pensent que les vaisseaux à coque forte pourront commencer à y pénétrer dans une chevauchée (une semaine de dix jours), voire moins. Mais la Langue de Dragon est toujours solidement gelée. Les marchands du Valbalafre et du Valherse préparent leurs premières caravanes de la nouvelle saison.

Ches (Mars)

. Trois vaisseaux qui naviguaient sur la Mer Intérieure lors de la semaine passée ne sont pas rentrés à leur port d'attache. Il y a cette année quelque chose de très mauvais, que ce soit la glace, les pirates, ou autre chose. Les vaisseaux étaient:

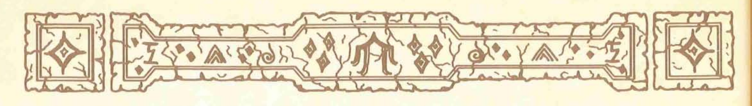
La Griffe de Rat, une caravelle indépendante, rattachée à Selgonte, commandée par Strauph Omerehellin, transportant dattes, noix et huile d'olive provenant des cités du sud, jusqu'à celles qui bordent la Mer de Lune. La *Griffe de Rat* a quitté Selgonte il y a quatorze jours, et devait arriver à Montéloy huit jours plus tard.

L'Intrèpide, un trois mâts ayant quitté Telpir avec une cargaison de poisson séché et de fromage, il y a douze jours. Il se dirigeait lui aussi vers la Mer de Lune, devant mouiller à Melvonte il y a deux jours, mais il devait auparavant faire étape à Valbalafre ou l'une des cités situées au sud de celle-ci, sur la côte de la Langue de Dragon, ce qu'il n'a pas fait. On n'a encore reçu aucun message de lui.

L'Ombre Sanglante, un grand bateau de bois pourvu d'une triple voile, qui faisait la navette entre La Gorge et le Valherse, chargé de poteries, de riches vêtements, d'objets d'artisanat en fer, de tapis, de cochons et volailles vivantes, de têtes de haches et d'environ 400 carreaux d'arbalète destinés à l'armée du Valbalafre.

Les trois vaisseaux ont disparu sans laisser de traces. Ils étaient parmi les premiers à s'aventurer hors des ports en cette saison. Un tel nombre de bateaux perdus sans trace dans les deux premiers dijours de navigation est alarmant.

. Le chef des Capes Rouges d'Asbravn a rapporté par pigeon voyageur à Piergeiron d'Eauprofonde qu'un monstre horrible "pourvu de nombreuses têtes, ressemblant toutes à des serpents" a massacré les habitants de deux fermes au nord de la vile, et que nul ne semble capable de l'affronter. Son gîte et les sites de déprédation future possibles sont inconnus. Les Capes Rouges cherchent



de l'aide pour abattre cette créature. (*)

. A Sécombre, à l'est d'Eauprofonde, une patrouille venue de cette dernière cité rapporte que les habitants ont trouvé les corps de six illithids (flagelleurs mentaux) et de treize drows, descendant la Licorne depuis les bois en amont. Tous furent tués par le feu et l'épée. Les buts de ces créatures et les identités de leurs assassins sont inconnues.

. Tout est calme autour du château de Lancedragon. Les armées cantonnées là rapportent qu'aucun diable ni autre ennemi n'a été aperçu depuis le dernier Festin de la Lune (en Uktar dernier). Mais au moins une caravane du Calimshan, se dirigeant vers le nord depuis les frontières de l'Amn, au début de Ches, a disparu sans laisser de traces entre l'Amn et l'Auberge-du-Chemin - où les forces d'Eauprofonde gardent la route. Les Chevaliers des Veilleurs d'Eauprofonde préparent des griffons pour des patrouilles aériennes le long des routes de caravanes qui auront lieu dès l'arrivée du printemps. On cherche de jeunes griffons ainsi que des oeufs encore chauds de ces monstres. Piergeiron paiera le prix fort pour tous ceux qui lui seront apportés à Eauprofonde.

. On murmure à voix basse dans le Nord qu'il y aurait un nouveau Seigneur des Bêtes. Ce terme, tiré du folklore des pays nordiques, est appliqué aux hommes maléfiques qui, par magie, artifice, et grâce aux services d'autres hommes, tentent de relâcher sur le monde d'horribles serviteurs bestiaux, donnant naissance à de rares créatures telles que bulettes, gorchimères, ours-hiboux, pérytons et même spectateurs, tout en levant des armées de morts-vivants bestiaux. De tels monstres sont soudain devenus beaucoup plus nombreux dans les forêts et les déserts situés au nord-est, à l'est et au sud-est d'Eauprofonde, et des aberrations de la nature telles que Hybridoïdes et leucrottas semblent s'être rassemblées en groupes organisés, co-opérant pour le bien commun. Certains murmurent que le Seigneur des Bêtes est un puissant mage maléfique, d'autres qu'il s'agit d'un flagelleur mental, voire pire.

. Gontelgryme, une "cité perdue" construite par les nains dans les montagnes du nord, il y a des siècles, pour un roi-guerrier et ses fidèles, a été localisée par un habitant d'Eauprofonde. Un grand groupe de mercenaires (une trentaine d'hommes), appelé la Compagnie du Griffon, a été organisé afin de l'explorer pour le compte du découvreur. Seuls trois membres de cette compagnie sont rentrés à la cité, s'étant enfuis peu de temps après que le groupe ait localisé l'entrée effondrée de cette place-forte montagnarde perdue, au sein d'une haute vallée bien dissimulée. Plusieurs aventuriers d'Eauprofonde tentent de découvrir l'emplacement de Gontelgryme, qu'on prétend emplie de richesse et de magie, mais s'ils ont trouvé des survivants du groupe malchanceux ou de l'employeur de celui-ci, nul n'en est encore informé en ville. (*)

. On a vu des orques en marche, par groupes importants, près de Baldur et le long des frontières nord de l'Amn; même des villages reculés ont rapporté le passage d'orques silencieux et discrets, qui préfèrent éviter les hommes que les massacrer, et ne pillent pas même enclos à bétail ou récoltes. Certains croient qu'il s'agit des forces du Château de Lancedragon, s'enfuyant avant que l'armée d'Eauprofonde ne puisse attaquer à nouveau, au printemps, mais d'autres craignent que l'étrange conduite des orques ne dénote quelque chose de pire, comme la formation d'une horde par l'alliance de nombreuses tribus de monstres - une chose que le nord n'a pas connue depuis plus de deux cents ans. Il pourrait aussi s'agit d'un plan des mystérieux sorciers des terres intérieures, qui commandent à de nombreux orques de la région, ou de leurs alliés les drows - voire les illithids. D'autres disent que le Roi Graul des orques rassemblent tous ceux qui lui sont fidèles pour chasser les hommes du Nord - maintenant que les elfes en sont partis - et établir un grand empire.

Tarsakh (Avril)

. Le fabuleux *Grimoire de la Licorne* de Shoun, Roi-Mage de l'Iltkazar disparue (roi qui survit, disent certains, sous forme de liche) a été parait-il retrouvé après une longue disparition par un capitaine marchand, Roald de Baldur... ou plutôt reperdu. Il semble que la maison régnante de Ruathym ait possédé le Grimoire dans les Chambres Vertes, la grande bibliothèque du palais, depuis des centaines d'années. Lorsque Roald fit escale, la ville était en pleine effervescence: quelqu'un avait volé le Grimoire et les secrets que nul - hormis la maison royale - n'avait vus depuis une éternité. Roald ne put apprendre les détails du vol, ni même si l'on suspectait déjà quelqu'un, mais son équipage, son bateau et lui-même furent fouillés par des moyens à la fois physiques et magiques. Certaines des personnes auxquelles il put parler sur l'île pensaient que le *Grimoire de la Licorne* contient le moyen de créer un seuil permanent entre les plans d'existence, celui de fabriquer des armées de golems, ainsi que de nombreux sorts ne se rencontrant nulle part ailleurs. Roald a rapporté ces nouvelles au cours d'une réunion ouverte des marchands de Baldur, avertissant chacun de s'attendre à une soudaine augmentation de puissance quelque part dans les Royaumes, dans un futur rapproché.

. Le célèbre explorateur Dabron Sashenstar est revenu en triomphe de Baldur, ayant cartographié une route traversant les grands glaciers du nord jusqu'au pays presque légendaire des Sossrimes (le Sossal). Irlentrye de la Ligue des Marchands montera une expédition portant les bannières marron de sa maison lorsque le printemps sera bien arrivé, et Sashenstar dit qu'il supervisera la construction de tours-étapes en Damarie. La Ligue des Marchands, désormais vieille de plus de vingt ans, prévoyait cette construction depuis longtemps, mais les guerres et l'essor de nombreux petits royaumes la rendaient assez inutile - en en certains endroits impossible. La ligue n'a pas encore réagi à la nouvelle de la formation d'une ligue rivale, le Trône de Fer, mais la zone d'opération apparente de ce dernier suggère qu'un conflit entre les deux organisation est presque certain. (*)

. Un vaisseau de guerre de Ruathym, cherchant le *Grimoire de la Licorne* volé a détruit une caravelle marchande de Luskan. Celle-ci, *La Corne de Telgontan*, fut abordée à deux jours de navigation au sud-est de Luskan, fouillée puis incendiée. L'équipage a fait voile vers la terre dans le bateau flamboyant jusqu'à ce qu'il devienne impossible d'en diriger la course. Il s'embarqua alors dans les chaloupes. On a vu la *Corne* brûler jusqu'à la ligne de flottaison puis couler. Les naufragés ont ensuite été recueillis par un vaisseau en provenance de Pasdhiver. Deux des Grands Capitaines de Luskan ont pris la mer avec six grands rateleurs (vaisseaux de guerre bas), et on prétend qu'ils font voile vers Ruathym. Il est certain qu'un vaisseau de Ruathym, sta-



tionné dans le port d'Eauprofonde, a été pris par des forces de Luskan ayant pénétré dans la cité et en ayant atteint les quais par ruse et déguisements. Ce bateau est sorti du port et n'a pas été retrouvé lorsque la poursuite a été lancée, environ une heure plus tard. On suppose qu'il a été sabordé dans les eaux côtières.

. D'étranges créatures ont été vues dans le Bois Yuir, au sud de l'Aglarond, et on les suppose en pleine expansion. Durant l'automne, les trolls semblaient devenir plus nombreux, puis on avait repéré des ours-hiboux. Avec les premiers froids, on avait aperçu une bulette, rapidement suivie d'autres créatures uniques ou innommables - un phénomène qui semble s'étendre depuis les profondeurs du bois. L'aventurier Sparloeil fut aperçu pour la dernière fois dans ces parages, en compagnie de ses compagnons, les Hommes de la Flèche Pourpre. D'autres, qui se sont aventurés dans les bois n'en sont pas revenus et évitent la région.

Mirtul (Mai)

. On est toujours sans nouvelles des vaisseaux disparus sur la Mer Intérieure. Aucune épave n'a été retrouvée. On murmure que Selgonte enverra prochainement une flotte fouiller les Iles des Pirates.

. Le Valarchen construit une grande force armée montée. Les officiers ont recruté à Eauprofonde et dans le Golfe de Vilhon. Les vaux du sud commencent à craindre que le Valarchen n'ait des projets de conquêtes personnelles. La Sembie a triplé les gardes de toutes les caravanes quittant ses frontières.

. Une féroce bataille navale s'est déroulée sur la Mer de Lune. Château-Zhentil en contrôle désormais les eaux, ayant vaincu et détruit tous les vaisseaux de guerre des cités rebelles, Melvonte et Mulmastre. Les hostilités entre Château-Zhentil et ses anciens alliés ne font pas mine de cesser.

. Lashan, récemment Seigneur du Valbalafre et, brièvement, d'un empire incluant la plupart des Vaux, a été vu à Tilverton et à Arabel. On suppose qu'il rassemble des fidèles pour tenter de retrouver son empire, attaquant peut-être Valdague, Vounlar ou Yulash.

. Un temple de Gond s'est ouvert à Essembra; le Grand Prêtre, Grand Seigneur Forgeron et Artificier, un certain Gulmarin Relda-cap, introduit de nombreux nouveaux produits à vendre et l'or afflue dans le Valbataille. (*)

Kythorn (Juin)

. Tandis que le Calimshan a longtemps dominé le commerce maritime du Sud, ce vaste royaume décadent n'a jamais possédé de flotte militaire. Récemment, la piraterie croissante et les guerres entre les maisons marchandes rivales, ont cependant amené les satrapes à en créer une. Les rapports disent qu'on prévoit de grandes cités flottantes, armées de nombreuses catapultes et lanceurs de feu et que les satrapes envoient des espions explorer de nombreux royaumes côtiers, notamment les ports. Le Calimshan entraîne depuis déjà longtemps ses archers au combat naval rapproché. L'Amn et Baldur engagent des mercenaires depuis les trois derniers "chevauchées", en prévision du futur. (*)

. Des armées de "morts en marche" avancent dit-on résolument vers le Nord, depuis le Thay, menés par des guerriers squelettiques en armure, aux grands pouvoirs et à l'aspect effrayant. L'Impiltur craint que le Thay ne soumette toutes les nations de l'est puis ne se tourne vers l'ouest pour écraser les cités côtières, l'Impiltur et l'Aglarond.

. Une bande d'une douzaine d'aventuriers est arrivée à Tilverton, avec apparemment la permission du Cormyr. Ce sont des humains des deux sexes, comprenant quelques magiciens mais aucun prêtre. Nul ne les a jamais vus auparavant, ni ne connait leurs intentions. On les appelle simplement La Chasse.

. Luskan a attaqué le port de Ruathym. Quatorze vaisseaux de Ruathym ont été éperonnés ou brûlés au cours d'un féroce engagement autour de l'île, pour un seul râteleur de Luskan détruit. La puissance navale de Ruathym a donc été presque totalement annihilée. A peine une demi-douzaine de vaisseaux subsistent dans des ports situés le long de la Côte des Epées. La Première Hache de Ruathym a dit-on disparu. Les deux Grands Capitaines commandant l'attaque ont mené leurs hommes à terre après la destruction de la flotte de Ruathym, et mènent actuellement la guerre sur l'île elle-même. Aucune nouvelle ultérieure n'est encore parvenue mais on suppose que Luskan réussira à conquérir l'île.

Flammerègne (Juillet)

. La *Belle-Aventure*, une caravelle de Sembie a disparu au voisinage des Iles des Pirates. Son propriétaire, le marchand Golthond de Thesk, parle d'engager des compagnies de mercenaires pour fondre sur les îles et les débarrasser des hors-la-loi.

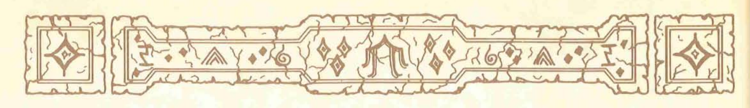
. De nombreux rapports et rumeurs se répandent en Cormyr et en Sembie, au sujet d'une sorte de guerre interne entre nobles et marchands s'étant déclenchée à Port-Ponant. On ne connait aucun détail exact, sinon ce qu'ont pu voir quelques résidents: batailles armées dans les rues, la nuit, nombreuses taches de sang sur les pavés et des cadavres flottant dans le port.

. Le Cormyr a envoyé des messagers au Valombre, au Valbrume, au Haut Val et au Valprofond pour (selon les paroles du Roi Azoun) "renforcer les liens d'amitié, de commerce ouvert et de défense commune que nous partageons". On prétend que la Sembie et le Valarchen ne sont guère amusés par cette dernière manipulation politique.

. Une caravane venant de Château-Zhentil a été apparemment détruite dans la ville en ruines de Teshvague par des alliés et des guerriers du Cormyr. Le Cormyr et Château-Zhentil se sont déjà affrontés sur le territoire troublé entourant le Valdague. (*)

. En Sembie et à Port-Ponant, des marchands ont demandé si des aventuriers connaissaient l'emplacement de la fabuleuse Crypte des Guerriers, qu'on prétend située quelque part au nord du Cormyr, dans une région montagneuse et sauvage. Ce ne sont pas des gens de la région. Ils paient quatre pièces d'or par jour, plus un bonus substanciel en cas de "succès". A moins que l'offre ne soit acceptée, ils refusent de livrer plus de détails. On ne connait que trois aventuriers à avoir pour l'instant passé contrat avec eux. (*)

. Le mystérieux mage qu'on ne connait que sous le nom de "Maître du Feu" a été vu à Suzail et à Port-Ponant, engageant des mercenaires. il rassemble généralement de telles



forces pour l'aider à atteindre des sources de magie ancienne qu'il a localisées par ses recherches et son art; on prétend dans les tavernes que les bois situés au nord de Waymoute recèlent plusieurs vieilles tombes dans leurs profondeurs.

. Une nouvelle transmarche, le Groupe des Mains de Feu, se forme à Daerlune et désire engager des gardes de caravanes expérimentés, des hommes d'armes et des voyageurs pour s'occuper des marchandises qu'elle enverra de Porteau à Montéloy en traversant le Cormyr, la Sembie, les Vaux et les cités méridionales de la Mer de Lune. Le Maître de Paie de ce nouveau groupe est le vieux guerrier Dhelarr "La Lame Nocturne". On prétend que les tarifs sont "compétitifs".

Trystemine et Randal Morn, avec leurs propres hommes et quelques mercenaires ou soldats empruntés à la garnison cormyrienne de Tilverton, ont combattu avec acharnement pour tenir la route allant du Valombre et du Valbrume jusqu'au Cormyr, par la Passe de Tilver, afin d'en assurer le libre passage aux caravanes. Perdre cette route signifierait la ruine économique des deux vaux et l'acceptation de l'extinction du Valdague. Ils ont réussi, les diables se faisant plus rares ces temps-ci, et les trolls et les hobgobelins semblant avoir fui vers le nord, ce qui ne laisse que des orques et des norkers dans la région du Valdague.

. Les caravanes de Château-Zhentil (et celles de quelques autres cités de la Mer de Lune) se sont glissées au travers de Teshvague jusque dans les Rocterres de l'Est et Arabel, en bon nombre. La politique de Château-Zhentil vis à vis des Vaux semble désormais être de les ignorer, utilisant les orques pour les occuper tout en reconstruisant Yulash - un mouvement que Trystemine croit destiné à détourner tout le commerce de la Mer de Lune loin du Valombre et du Valdague. Cela semble inévitable, à moins qu'une route sûre et praticable puisse être créée dans les bois elfiques et contrôlée par le Valombre.

Eleasias (Aout)

. Le Nentyarque, souverain de vastes terres au nord et à l'est de l'Impiltur, a envoyé des agents dans les Royaumes, cherchant des gemmes noires pour un usage magique ou religieux inconnu. (*)

. Une danseuse et chanteuse remarquée, le Voile Gris, a disparu de Château-Zhentil et est poursuivie par les souverains de cette cité. On dit qu'ils tentent de lui reprendre un précieux objet magique, "Yuthla, l'Oeil du Spectateur", qu'elle a pris à un noble Zhentien enivré. (*)

. Azoun IV, du Cormyr a donné des ordres à ses guerriers de fouiller tous les voyageurs dans son royaume: quelqu'un passe illégalement à l'étranger des poignées de gemmes provenant des mines royales, près de Haute Corne. Ces gemmes ont jusqu'ici été vues à Mulmastre, Montéloy, Port-Ponant et Selgonte. (*)

. Le Sceptanar, souverain réputé de Chessentie, a envoyé un messager au Cormyr, à la Sembie et aux Vaux, cherchant à retrouver ceux qui ont libéré le Mangeur de Magie de Scornubel, il y a deux hivers. Le Sceptanar possède une créature similaire emprisonnée dans un vieux globe, au sein de la Crypte Royale, sous son palais de Sournar. Il offre de l'or, des griffons, un enseignement magique ou de nobles vierges de son royaume à quiconque pourra relâcher le mangeur de magie sans blesser le peuple et les trésor de Chessentie, et le renvoyer sur son propre plan, où le contrôler afin qu'il accomplisse la volonté du Sceptanar pour une certaine tâche.

. Les forces du Cormyr, sous le commandement du Duc Bhereu, ont avancé de Tilverton à Valombre où elles ont rejoint celles de Trystemine, Seigneur de l'endroit, pour attaquer une caravane d'elfes noirs et aider Randal Morn a reconquérir le Valdague, aux mains des orques des Montagnes-Au-Bord-Du-Désert. La garnison de la forteresse de Château-Roc a été doublée pour repousser toute attaque venant du nord, ou tous bandits voulant profiter des troubles actuels. Les soldats du Cormyr ont rencontré et affronté ceux de Château-Zhentil dans la cité détruite de Teshvague et dans le Valdague.

Eleint (Septembre)

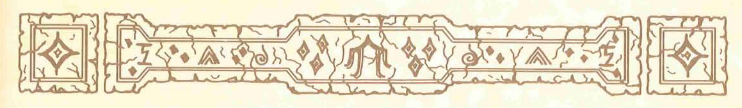
. Une caravane entière a été massacrée sur la route de commerce, non loin de Valombre, vers l'ouest. L'origine et la cargaison de la caravane sont inconnues. On dit que le Seigneur du Valombre a pris l'enquête en mains.

. Lurkan le Pirate, "Seigneur" mercenaire de la Côte des Epées, se dirige vers l'est, en direction des pays de la Mer Intérieure. On dit qu'il a l'intention de s'y installer et de gagner sa vie en vendant ses talents au cours du conflit futur entre Château-Zhentil, le Cormyr, Montéloy et Mulmastre: quatre combattants ayant tous des vues sur les terres qui les entourent.

. Shairksah, un marchand maléfique opérant non loin de Beregost, a menacé plusieurs de ses rivaux de mort - administrée par des créatures tueuses créées magiquement: d'étranges menaces ressemblant à des crabes, qu'il a déjà dans le passé utilisées contre des concurrents, en Amn (ce qui a conduit à son bannissement de ce pays). Shairkash a mentionné négligeamment au sein de plusieurs cours nobles qu'il lui est arrivé de lâcher de telles créatures en Cormyr, à Ordulin et à Iriaebor pour "rigoler un peu". Aucun rapport concernant de telles choses n'a filtré dans les trois endroits cités - mais rares sont ceux qui ont vu les créatures dans le passé et ont survécu pour raconter l'histoire.

. A Port-Ponant, des problèmes nouveaux viennent de surgir entre des maisons rivales. On ne sait pas encore lesquelles, mais pas moins de six tueurs à gages ont été retrouvés dans le port, flottant entre deux eaux, en l'espace de deux jours (cette nouvelle est vieille de deux dijours) et on s'attend à en découvrir d'autres.

. Une nouvelle compagnie d'aventuriers, la Compagnie de la Cape, s'est formée à Scornubel et s'en est allée chercher fortune dans les pays de la Mer Intérieure. Son chef, un mage peu connu, nommé Mhair Gulzrabban (qu'on pense originaire d'une cité côtière du Calimshan), a parlé des trésors de Myth Drannor, des richesses perdues des Royaumes Sous Le Sable (les pays situés au nord du Cormyr et à l'ouest du Valdague, depuis longtemps avalés par le désert Anauroch, et des ressources cachées des Vaux. La compagnie compte plus de douze membres, dont aucune célébrité, et ne possède aucun quartier-général connu. Son symbole est une cape volant au vent (en forme de vague roulante, la pointe se rabattant sur la droite) de couleur vert sombre.



. Des rapports continuent d'arriver à la Cour Royale de Suzail au sujet de la princesse disparue. Il est difficile de leur accorder du crédit car ils proviennent de tous les coins des Royaumes connus - même de pays considérés au Cormyr comme légendaires. Alusair Nacacia, fille cadette du roi Azoun IV a disparu du palais royal de Suzail il y a un an. On suppose qu'elle a fait une fugue. Ses raisons et sa destination sont inconnues, mais on prétend qu'elle a été vue à la Passe de Tilver, en compagnie de l'ancien Seigneur de Tilverton, le Grand Prêtre de Gond, Gharri, qui a lui même disparu depuis. On dit également que l'armée envoyée à Tilverton avait pour mission principale d'assurer son retour, plus que d'aider les habitants du village contre les orques qui les assiégeaient. De toute évidence cette armée ne l'a pas trouvée car une récompense royale est toujours offerte à quiconque la ramènera à son père.

Marpenoth (Octobre)

. Un nouveau chef, Thaalim Torchetour, prend son essor parmi les hors-la-loi vivant dans les terres désertes situées à l'ouest des montagnes bordant l'ouest du Cormyr - hommes dont on connait hélas bien les fréquentes attaques contre les voyageurs dans le Pays Forestier. On prétend que Thaalim a des espions dans toutes les villes, cités et villages du royaume, et qu'il se réserve pour les caravanes les plus riches. (*)

. Lothchas, Seigneur-Bandit des terres situées au nord-est de la Mer de Lune, convoite dit-on les riches Vaux et envisage d'y fonder son propre royaume. On assure que cette nouvelle ne fait guère rire les souverains de Montéloy, de sembie, du Cormyr et de Château-Zhentil. (*)

. Une bataille enragée s'est déroulée dans la ville détruite de Yulash, entre les forces de Maalthir, souverain de Montéloy, et les soldats de Château-Zhentil. Après plus de quatre-vingt-dix morts, la ville est désormais aux mains de Montéloy. On sait que les forces adverses se massent à Vounlar en attendant de contre-attaquer. A Château-Zhentil même, on prétend que la milice se prépare au combat.

. La guerre civile fait rage à Melvonte, car plusieurs vieilles familles rivales de cette cité s'affrontent pour contrôler le trône. On s'attend à d'autres troubles dans toutes les cités de la Mer de Lune, l'étau du règne de Château-Zhentil se relâchant grâce aux combats dans le sud.

. D'étranges bêtes maléfiques ont été aperçues dans la forêt Hullack et dans les collines entourant Roctonnerre. De tels rapports sont déjà arrivés au Cormyr en grand nombre, grâce à des voyageurs ayant traversé les Rocterres et la Passe des Gnolls; le pays situé au delà des lances des soldats du roi semble réellement sauvage. (*)

. Une taverne d'Ordulin, le *Poisson Echoué*, a été incendiée et détruite lors d'une rixe entre des durs locaux et un mage barbu de grande puissance, qu'on suppose membre des Sorciers Rouges du Thay. Il a échappé à l'incendie et l'endroit où il se trouve actuellement est inconnu. Il est certain que des agents du Conseil de la ville, ainsi que la Garde Municipale, le recherchent. (*)

Uktar (Novembre)

. Les forces de Château-Zhentil ont repris la ville détruite de Yulash aux armées de Montéloy, bien qu'inférieures en nombre - ce qui parait surprenant au premier coup d'oeil, sauf si l'on écoute les rumeurs parlant de l'utilisation d'une puissante sorcellerie: notamment l'utilisation de la terre elle-même, qui aurait formé des bras à sa surface pour attaquer les soldats assoupis. Le contingent de Montéloy a été mis en déroute et Château-Zhentil conservera certainement le contrôle de la cité jusqu'au printemps. Des groupes de travailleurs venant de la Citadelle du Corbeau s'embarquent dit-on pour Yulash, afin d'aider à construire des édifices défensifs.

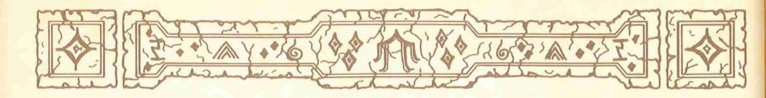
. Le *Diamant Bleu*, un vaisseau magique naviguant dans les cieux, créé quelque part en extrême orient, bien au sud du Thay, sur la côte méridionale ultime de Féerune, a été aperçu dans la région de Vilhon, se dirigeant vers le nord. Ce vaisseau transporte toujours de riches cargaisons telles qu'épices, objets magiques mineurs, gemmes et parfums. On dit qu'il dispose de terrifiants mages et gardiens magiques au sein de son équipage.

. La guerre entre Luskan et l'île de Ruathym s'est interrompue pour l'hiver, dont les tempêtes hurlantes gouvernent déjà les eaux nordiques. Aumark Lithyl, Première Hache de Ruathym a installé sa cour dans la ville du même nom, après la mort de son père Ulphron - tué au cours de la dernière grande bataille s'étant déroulée dans et autour du gigantesque palais. Aumark a remporté cet engagement décisif grâce à une attaque surprise, à la tête d'une force de mercenaires et d'aventuriers, massacrant une bonne partie de l'armée débarquée de Luskan et repoussant le reste jusqu'aux bateaux. Les Grands Capitaines de Luskan ont parait-il échappé à la mort. Le dernier décret d'Aumark, porté à Eauprofonde avant l'arrivée de l'hiver, est que quiconque lui amènera la traîtresse Maerkla, noble dame de Ruathym, recevra deux bateaux neufs et son poids en pièces de platine.

. Piergeiron d'Eauprofonde a déclaré publiquement son soutien au nouveau souverain et invité dans son palais Aumark, ainsi que Taerl des Grand Capitaines, pour le premier jour de Kythorn, afin de parler d'une trève. La punition de celui des deux qui refusera de venir sera l'alliance d'Eauprofonde avec l'autre - et d'une manière ou d'une autre, la guerre trouvera un terme rapide.

. Des agents des Sorciers Rouges du Thay ont abattu ouvertement des marchands de Port-Ponant et de Valbalafre-port et on prétend que le Culte Maléfique de la Magie Rouge se prépare à frapper à nouveau. Les Sorciers Rouges recommenceront peut-être bientôt leur quête pour la domination du monde, dans les pays de la Mer Intérieure.

. Les marchands et maîtres de caravanes s'étant récemment trouvés sur les routes, dans la région de la Cour Elfique, rapportent (après être arrivés sans encombres à Montéloy, Ordulin et Selgonte) avoir vu dans les arbres des humains portant des menottes, en passant non loin de Myth Drannor, dans les profondeurs de la forêt. Un marchand, Saszesk de Suzail, a tenté de quitter la route pour en savoir plus. La volée de flèches qu'il a reçue l'a découragé de pousser plus loin ses recherches, même s'il y a survécu. Ce ne serait pas la première fois qu'un trafic d'esclaves se développerait dans la région de la Mer de Lune.



Noctur (Décembre)

. La première chute de neige importante s'est abattue sur le Nord, recouvrant le Cormyr et les Vaux d'une couche d'environ 30 cm. La plus grande partie de la population générale s'est d'ores et déjà installée pour un long hiver, bien que l'on compte toujours les marchands de dernière minute cherchant à faire une dernière vente avant de se diriger vers leurs quartiers d'hivernation. On trouve aussi (comme toujours) un ou deux bateaux pris dans les glaces sur le Fleuve Lis. La plus grande activité des aventuriers consiste à réévaluer leur position et à faire des plans pour l'année suivante.

. L'aventurière Shaless, de Tsurlagol, est revenue en triomphe à sa taverne favorite, Le Dragon Bourré, exhibant d'étranges harpes et tarots, de superbe facture, qu'elle prétend avoir trouvés dans la cité perdue de Myth Drannor, les arrachant "aux griffes des diables qui la peuplent". Le barde Maerhult a annoncé que deux des harpes lui ayant été montrées dans la taverne étaient indéniablement fabriquées par les très anciens artisans de Myth Drannor - et avaient également une nature magique particulière. (*)

. De l'autre côté de la Langue de Dragon, à Selgonte, un groupe de mercenaires se rassemble pour explorer les ruines de Myth Drannor - pour son propre compte. Le groupe compte pour l'instant une vingtaine de membres, et est placé sous la direction du guerrier de grand renom Narve Aminain et du mage Ryhinn Noirecape, le Lanceur d'Eclairs.

. A Suzail les rumeurs abondent (comme elles n'ont cessé de le faire à ce sujet depuis un an) à propos d'une personne de la ville qui posséderait une carte révélant l'emplacement du trésor du Grand Patriarche Draughthothnor, et qui engagerait des mercenaires afin de former un groupe devant entreprendre une expédition de longue haleine. Draughthothnor a été abattu par les Cinq Sorciers il y a deux-cent soixante ans, et son trésor contient dit-on des gemmes introuvables partout ailleurs dans les royaumes.

. Haspur, un prophète vivant à Baldur, a prédit qu'un objet magique de grande puissance, appelé "L'Anneau de l'Hiver" serait redécouvert dans l'année. En transe, il semblait très inquiet, mais n'a pas donné plus de détails. Au réveil, il ne se souvenait de rien.

Premières Aventures

Les deux petites aventures fournies ici doivent être utilisées par des personnages de niveau bas à intermédiaire, et conviennent parfaitement à une soirée de jeu ou à une série de rencontres.

Les deux aventures sont situées dans les ruines de Myth Drannor (voir Myth Drannor dans l'Encyclopédie des Royaumes), une vieille cité depuis longtemps détruite et protégée jusqu'à une date récente par les elfes de lune de la forêt. Avec leur disparition, Myth Drannor est désormais ouverte à l'exploration (et de manière moins charitable, au pillage).

Les plans des deux "donjons" figurent en pages 47 et 54. Tout le système de Myth Drannor est parsemé d'endroits tels que ceux-ci, que le MD pourra étendre. Ces ruines peuvent aussi receler un grand nombre d'autres compagnies d'aventuriers et de prédateurs qui pourront compliquer la vie souterraine des joueurs.

Les Halls des Dompteurs

Introduction destinée au MD:

Il y a environ six cents ans, quand Myth Drannor était une cité pleine de vie et de splendeurs, certains de ses citoyens - humains, demi-elfes, elfes - qui désiraient en savoir plus sur les moeurs et les habitudes naturelles des créatures sauvages prirent le nom de "Guilde des Naturalistes". Leurs études donnèrent naissance à la plus grande partie de ce qui forme désormais les connaissances des rangers; ils s'enfoncèrent profondément dans les Royaumes pour observer les créatures de tous pays, et lorsque les animaux facilement observables eurent tous été étudiés, ils se tournèrent vers des bêtes plus effrayantes: les monstres.

Les Naturalistes étant déjà surnommés "Les Dompteurs" par les elfes et humains de Myth Drannor opposés à toute interférence avec les créatures sauvages, ils décidèrent de tenir secrète une bonne partie de leurs recherches en agrandissant les caves situées sous leurs bureaux et en y travaillant, faisant venir et ressortir différentes créatures grâce à des *seuils* magiques posés par l'un des plus importants membres du groupe, le mage Phézult. Ils maintainrent une paix relative dans leurs halls souterrains grâce à un sort de *stase* spécial, inventé par Phézult. Ceux de la guilde qui ne possédaient ni autres buts ni autres domiciles moururent et furent enterrés ici. Le destin des Naturalistes encore vivants lors de la chute de Myth Drannor est inconnu, mais les halls sont désormais tout ce qui reste des réalisations de la guilde (les bureaux supérieurs forment une ruine dangereuse, située sur la face ouest d'une rue orientée nord-sud, envahie par les éboulis, à l'extrémité est de Myth Drannor), et les visiter est désormais périlleux - la *stase* créée il y a bien longtemps par Phézult commence à s'annuler, et bien des bêtes emprisonnées magiquement dans les halls sont désormais libres à nouveau.

Description

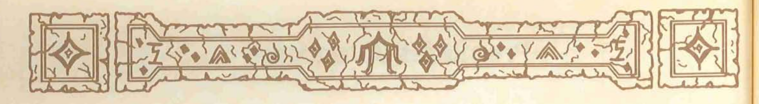
1. On pénètre dans les halls par l'intermédiaire d'un bâtiment poussiéreux, dont le haut toit voûté en pierre porte de grandes fissures, et encombré çà et là d'éboulis, restes des murs ou du plafond. Il est étrangement dépourvu de toute vie animale et contient une gigantesque chaise ou trône de pierre, de facture massive, dénué d'ornement ou d'inscriptions. Derrière ce trône s'ouvre dans le sol un puîts de 3 m de diamètre (sans couvercle, margelle, ni aucune autre protection). Des échelons de pierre sculptés dans sa face sud permettent de s'y engager. Le puîts s'enfonce de 60 m au sein du roc humide et sombre que l'on trouve sous Myth Drannor. Les échelons sont parfaitement solides mais les personnages engagés dans le puîts seront attaqués par en-haut (depuis le bâtiment en surface), par un volt (voir le FIEND FOLIO [R], page 94) à 12 pv, qui tentera d'abattre tous les intrus et attaquera sans merci jusqu'à ce qu'il soit abattu.

Le puîts débouche dans un couloir long de 24 m. Les arches ornementales de son plafond voûté (haut de 9 m) sont soutenues par deux séries de pilliers en granit, sculptés avec soin (dans la roche naturelle; le reste des halls souterrains est aussi taillé au sein de cette pierre grise mouchetée). Le hall en rejoint un autre, lequel est pourvu des deux côtés de massives torchères en fer (désormais rouillées) posées à bonne hauteur sur les murs, mais les torches elles-mêmes ont disparu depuis longtemps. Tout est sombre et humide; des colonies de mousse inoffensive poussent ici et là dans le grand couloir qui semble désert. Seul un examen très attentif révélera une tache brune assez pâle à la jonction des deux couloirs (voir 19).

2. Une porte de pierre lisse et dépourvue de serrure, dans laquelle est enchassé un anneau-poignée recouvert de vert-de-gris, s'ouvre (en tournant bruyamment sur ses gonds de pierre) dans une pièce de 3m x 3m, qui contient trois barils de chêne massif, noirci par l'âge, renforcés par des cercles de cuivre attaqués par la corrosion. Au-dessus d'eux, une étagère en bois joint les deux murs, portant de nombreuses fioles en verre et une pile de petits bâtons, le tout recouvert d'une épaisse couche de poussière et de toiles d'araignées. Les barils contiennent tous de l'eau au goût étrange, mais potable, et les 16 fioles, bouchées, renferment de l'huile à lanterne. Elles peuvent bien sûr être utilisées comme projectiles enflammés, accompagnées par les bâtons - vingt torches en bois, à l'extrémité enveloppée dans des chiffons enduits de pois. Les torches ne sont pas moisies (cette pièce est moins humide que le hall) mais les barils se démantéleront si quelqu'un tente de les faire rouler ou de les soulever.

3. Des portes de pierre identiques à celles qui mènent en 2 s'ouvrent ici dans trois chambrées identiques - quartiers désertés, poussiéreux, équipés de couchettes à trois étages pour accueillir un maximum de 40 dormeurs, et d'une table de pierre flanquée de deux bancs de bois. On peut aussi y trouver une lampe de table en fer, pourvue d'une vasque à huile. Les lampes de chaque chambre se briseront si on tente de les utiliser. Le bois des couchettes nues est spongieux et vermoulu mais il est possible de le faire brûler. Utilisés comme gourdins, des morceaux de ce bois se désintégreront au premier coup, n'infligeant que 1-3 points de dégâts à la créature touchée, quelle qu'elle soit.

4. Une étroite ouverture située à l'extrémité du couloir mène à un cabinet de toilette, par l'intermédiaire d'un passage grossièrement creusé. Une dalle de pierre lisse, pourvue d'un trou, est posée sur des tablettes creusées dans la pierre, au-dessus d'une fosse. Cet endroit n'a pas été utilisé depuis si longtemps que l'odeur provenant de la fosse a presque disparu - mais il s'y trouve un otyugh récemment libéré et affammé (MANUEL DES MONSTRES, page 84). Il se cache juste sous la dalle et repoussera celle-ci de côté dès l'entrée d'une proie potentielle, afin de l'attaquer en lançant ses bras puissants vers l'avant. Le monstre ne possède aucun trésor. Il a 6DV et 26 pv.



5. Une porte en pierre (identique à celle qui s'ouvre en 2) se trouve au bout du long couloir. Elle mène dans une pièce littéralement recouverte de mousses, dans laquelle se trouve une mare d'eau noire, opaque et stagnante. Il y règne une faible odeur de poisson. La porte s'ouvre sur une passerelle sculptée de 1 m de large, courant le long de deux côtés de la pièce, jusqu'à une autre porte (identique aux précédentes). La passerelle surmonte l'eau d'environ 60 cm et n'est pourvue d'aucune rampe.

L'eau a 4 m de profondeur et abrite un gardien vampirique récemment libéré, un ixitxachitl (MANUEL DES MONSTRES, page 65) à 21 pv, 6+6 DV et des capacités cléricales de niveau 6 - ayant une sagesse de 16. Le monstre n'attaquera les PJs dans cette première pièce que s'ils font mine de tourner les talons (essayant d'en assommer ou d'en attirer au moins un dans l'eau, où il tentera de le maintenir jusqu'à ce qu'il se noie). Dans le cas contraire, il attendra patiemment que les PJs se trouvent dans la troisième pièce inondée, où il attaquera et harrassera toute personne tentant de s'enfuir, grâce aux tunnels submergés reliant les trois pièces. Il est assez intelligent pour se rendre compte qu'un personnage lance un sort et pour se glisser alors dans une pièce voisine, afin d'en éviter la plus grande partie des effets. Les sorts personnels de l'ixitchachitl sont: (5, 5, 2) *effroi, blessure mineure*, (dégâts ajoutés à ceux de ses attaques physiques: il bondira pour mordre) x2, *ténèbres x2/ Paralysie x3, silence sur 5 m x2/ Cécité* et *dissipation de la magie*. Il n'a aucun trésor.

La seconde pièce est similaire à la première, à ceci près que l'eau y est profonde de 6 m. La troisième est profonde de 12 m.

Les trois pièces sont alimentées par des sources souterraines et l'eau qu'elle contiennent se renouvelle en filtrant au travers du granit, si bien que le niveau y est toujours constant; des blocs de sel placés dans les canalisations d'arrivée d'eau conservent à celle-ci sa salinité. Les portes séparant les pièces n'ont pas de serrures. Les bloquer à l'aide de piques réclamera 4-5 rounds de martèlement intensif à l'aide d'un marteau ou d'un gourdin. Le roc des passerelles et très dur. Des herses de bronze, massives et solides peuvent être abaissées dans les tunnels submergés pour empêcher le monstre de se déplacer de pièce en pièce. L'eau et les choses vivantes de petite taille (jusqu'à 30 cm de long et 15 de large) pourront toujours passer.

Les deux roues de contrôle permettant d'abaisser et de relever ces herses sont dissimulées (faire un tirage comme s'il s'agissait d'une porte secrète) derrière un bloc de pierre pivotant sur des gonds, de haut en bas, à gauche de l'entrée de la première pièce. Deux roues de bronze corrodées, indifférentiables, tournent dans le sens des aiguilles d'une montre pour abaisser les herses (qui sont levées à l'arrivée des joueurs), le processus prenant au moins deux rounds par roue. Celle de droite contrôle la herse située entre la seconde et la troisième pièce, celle de gauche la herse située entre la première et la seconde pièce. Note: les lumières brillantes dirigées sur l'eau illumineront les objets situées à 30 cm ou moins de la surface, mais ne pénétreront pas plus avant. Les lumières se trouvant *dans* l'eau (tel qu'un objet immergé sur lequel on a placé un sort de *lumière*, ou une épée luisante) illumineront une sphère d'eau de 5 m de rayon.

6. Placards à specimens: ces cinq pièces sont toutes des carrés de 3m x 3m, pourvus d'étagères reposant sur des tablettes creusées dans la pierre, ainsi que des tabourets de bois pourris (qui s'effondreront en poussière et en échardes si l'on tente de les utiliser. Chacune possède une porte semblant identique à celle de la pièce 2 (voir ci-dessus) mais il est possible d'y voir un petit trou de serrure, au sein de l'anneau-poignée. Les portes sont fermées et doivent être crochetées ou forcées (deux tirages de *torsion de barreaux* réussis sont alors nécessaires). Ce sont des pierres enchassées dans d'autres pierres, qui résisteront à des coups assenés normalement, du pied ou de l'épaule. Les clefs ont disparu et ne peuvent être découvertes nulle part dans les halls. Les MDs doivent tenir compte de ce que chaque ouverture de porte fera aux objets stockés dans la pièce.

6A: Six grandes jarres de verre, bouchées avec du liège et cachetées hermétiquement à la cire. Chacune contient un fluide verdâtre et une masse circulaire ridée ressemblant à une noix entière, encore dans sa coquille. Il s'agit en fait de cerveaux de spectateurs, conservés dans l'alcool, un par jarre.

6B: Deux jarres vides et une autre bouchée, cachetée, contenant un fluide jaunâtre dans lequelle repose une masse de petites créatures blanches ressemblant un peu à des asticots hypertrophiés - ce sont 63 vers putrides (voir le MANUEL DES MONSTRES, page 107), qui seront libérés de leur stase dès que la jarre sera ouverte, ou brisée, et qui comme toujours seront rapides et affammés.

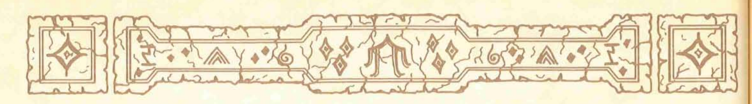
6C: Deux grosses jarres contenant des tentacules verts et segmentés, lovés, d'un jaune cireux à la jointure des segments et aux extrémités tranchées. Ils sont conservés dans un fluide brunâtre, alcoolisé, et ne paralyseront plus personne, même s'ils sont touchés; chaque jarre ne contient qu'un seul tentacule.

6D: douze jarres, toutes bouchées et cachetées. Deux contiennent un fluide verdâtre, alcoolisé, et des organes gris, membraneux, en forme de sacs, à la surface irrégulière, semée d'excroissances. Ce sont des glandes à parfum de troglodytes. Si une jarre est ouverte, ou brisée, la puanteur aura ses effets normaux (voir "Troglodyte" dans le MANUEL DES MONSTRES). Si un être transporte une glande - il y en a neuf dans l'une des jarres et six dans l'autre - en permanence, la puanteur augmentera (perte de 1-6 points de force en 1 round, la perte durant tant que les victimes affectées se trouvent à moins de 6 m de la glande, plus 10 rounds après qu'ils ont quitté cette zone) pendant une demi-journée puis diminuera lentement (diminuer la durée de la perte de force) jusqu'à ce qu'au bout de deux jours d'exposition à l'air libre, la réserve de l'organe ne soit épuisée. Quatre autres jarres contiennent de grandes plumes d'un blanc crémeux, au léger lustre argenté et une penne brune - des plumes de griffon (un excellent ingrédient pour fabriquer l'encre avec laquelle on écrit les sorts de *vol*). Un autre récipient est empli de longues et épaisses toiles tissées par une araignée géante; ceci peut avoir diverses utilités magiques, mais il n'est guère aisé de l'utiliser immédiatement dans un but pratique. Deux jarres renferment des épines caudales de manticores, longues de 30 cm, aiguisées et cassantes, au nombre de 20 par jarre. Les trois derniers récipients contiennent les yeux conservés dans le vinaigre de diverses créatures, classés par taille: petit, de taille humaine, et GROS.

6E: Une seule jarre, contenant une seul larve (voir le MANUEL DES MONSTRES) à 7 pv, venant de s'éveiller de sa stase et désirant sortir de sa prison (une tâche qu'elle ne peut accomplir seule). La jarre est pourvue de trous d'aération spéciaux, percés dans le bouchon. Cette larve parle et comprend le commun, bien qu'elle dise rarement la vérité; elle suppliera constamment les PJs de la libérer, offrant de les guider jusqu'à un trésor caché non loin de là. Elle se réjouira de toutes les

cercueils
cellules inférieures
miroir-seuil
mosaïque
ascenseur
24
20
23
22
21
17g
17h
17f
17i
17e
17j
17d
17k
17c
17l
17b
17m
17a
17n
chest
coffre
table et chaise
14
13
9
mosaic
mirror gate
chaises
table
12
19
tab table et irs
chaises
18
10
eau
11
16
8
7
petite table
table
porte brisée
6a
6b
6c
6d
6e
submergé
5
2
3
3
3
15
un carreau = trois mètres
1
N
4
Puits d'Entrée

Halls des Dompteurs



souffrances qu'ils pourront endurer.

7. Cette pièce de 6 m x 9 m est illuminée d'une pâle lueur perlée émanant d'un *globe luisant* (voir plus bas) suspendu au-dessus d'une table de granit tachée et creusée, parsemée de bistouris et autres instruments chirurgicaux, le tout recouvert de poussière. Le *globe* peut bien sûr être déplacé par un PJ utilisant la bonne méthode. Dans le coin NE de la pièce se trouve une plaque d'obsidienne (valant en elle même dans les 900 po, si elle atteint une grande cité marchande en un seul morceau) sur laquelle est installée une dragonne (voir le MANUEL DES MONSTRES) empaillée, poussiéreuse, mais bien conservée. Un sort de *détection de la magie* en révélera les protections. La dragonne est bourrée de roseaux séchés et peut (à l'agrément du MD) contenir une carte, une note ou un objet mineur menant à des aventures subséquentes à Myth Drannor. Les deux portes de cette pièce sont identiques à celles qui mènent en 2.

Le *globe luisant* est une sphère magique lumineuse. Elle suit la première personne qui la touche, demeurant juste derrière son épaule droite. Ces globes n'irradient aucune chaleur et ne peuvent être rendus invisibles que par un *souhait majeur*. Le globe demeurera avec son possesseur original jusqu'à ce qu'un *souhait majeur* ou un *désenvoûtement* soit lancé sur lui, moment auquel la personne suivante à le toucher en héritera. Ce globe possède une intensité fixe (équivalente à un sort de *lumière éternelle*), mais celle de 70%des globes peut être contrôlée mentalement par le possesseur, de la noirceur à un flash aveuglant (dont les effets durent 1-6 rounds).

8. Une double porte brisée, presque anéantie par les termites, est couchée, ou suspendue en une position précaire, à l'entrée de cette pièce, la toujours magnifique chambre du conseil de la Guilde des Naturalistes. Une table en bois de santal, au dessus poli, d'un noir de jais, sous une épaisse couche de poussière grise, est entourée par 33 chaises en bois plutôt bancales. Derrière elle, face à la porte d'entrée se trouve une gigantesque (3m de haut) mosaïque dessinant le sceau de la guilde. Une autre mosaïque ovale dessine le même signe sur le sol, entre les bras de la table du conseil. On n'aperçoit dans cette pièce aucun autre objet d'intérêt. Elle renferme deux portes verrouillables, semblables à celles des placards à spécimens (voir 6, ci-dessus); celle du mur est (menant à 10-14) est verrouillée et doit être crochetée ou forcée. Celle du mur ouest (menant à 20-24) est entrouverte.

Sous la table du conseil, presque à l'emplacement des pieds de quelqu'un assis sur la chaise centrale du groupe de cinq se trouvant devant la portion nord de la table, mais ne risquant pas de recevoir un coup de pied accidentel, repose un bloc de pierre carré de 10 cm de côté, légèrement surélevé par rapport à la pierre environnante.. Pressée, elle s'abaissera sous le niveau du sol, tandis qu'on entendra un crissement métallique ténu, et qu'une mécanique depuis longtemps inutilisée fera s'abaisser la mosaïque du sol à la manière d'un ascenseur, afin de transporter les créatures se trouvant sur elle jusqu'aux cellules inférieures (voir 9, ci-dessous). Un second pas ferme sur la pierre abaissée causera un claquement sonore. La mosaïque, soutenue par quatre chaînes, commencera à se relever pour reprendre sa place. La pierre ne bougera pas si l'ascenseur est à mi-course. Il est impossible d'arrêter ou de faire ralentir celui-ci avant qu'il ne soit au niveau du sol, ou au bas de sa course. La mosaïque est solide: elle ne bougera pas, ni ne rendra un son creux sous les pas des personnages, trahissant ainsi sa fonction.

Sous la table, à l'extrémité est, un couple d'attaches en cuivre sont clouées, soutenant un tube d'ivoire. Dans celui-ci se trouve un bâtonnet en bois, portant le mot "Eltzamm", gravé en commun, à son bout le plus large. Il s'agit d'un *bâtonnet de paralysie* (Voir le Guide du Maître, page 132) renfermant trois charges. Le mot gravé sert à en déclencher la fonction.

9. Les Cellules Inférieures ne sont accessibles que par l'ascenseur décrit en 8, ci-dessus. Il est à noter que ledit ascenseur ne peut être manoeuvré que du dessus; si personne n'est demeuré en 8 pour actionner sa commande, il est aisé de faire l'ascension des quatre chaînes. L'ascenseur peut porter jusqu'à 14 personnes, ou un poids équivalent (en comptant environ 100 kgs par personne) en trésor et équipement; si la limite est dépassée, la pierre s'immobilisera et l'ascenseur cessera simplement de fonctionner jusqu'à ce que le poids soit réduit.

Ce niveau inférieur des halls est très humide; les murs sont tachés par le récent afflux d'au moins dix centimètres d'eau stagnante, bien que celle-ci ait maintenant totalement disparu, ne laissant que des amas de sable mouillé sur le sol. Une grande pièce centrale est bordée au sud par 18 petites cages de fer rouillées. L'une contient les os d'un rat. Les portes de toutes les cages sont ouvertes. Les serrures ont perdu leur clef et sont de toute façon trop rouillées pour être utilisables.

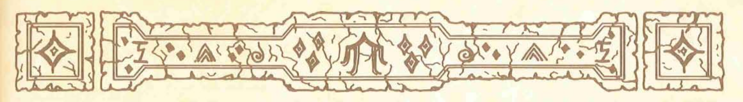
A chaque extrémité de la pièce, il est possible d'apercevoir clairement les fentes révélant la présence de portes; ce sont des blocs de pierre *très* solides et présentement fermés, qui défieront toute tentative de défonçage ou de soulèvement; lorsqu'ils sont abaissés, ils tombent sous le niveau du sol de la pièce, si bien qu'il est impossible d'en atteindre le dessous. Ils pèsent près d'une tonne chacun. Un bloc de contrôle (semblable à celui qui commande l'ascenseur en 8) est visible après un examen attentif, près du mur nord, non loin de chaque porte; les manoeuvrer fera remonter lentement les blocs de pierre dans le plafond (ils ne retomberont pas avant que les commandes ne soient réactivées)

La porte du mur est mène dans une pièce utilisée autrefois pour enfermer des bêtes dangereuses; elle ne contient désormais plus que quelques ossements dans les angles. Un examen révélera qu'ils ont été rongés et brisés par un animal (ou plusieurs) doté de très grandes dents.

La porte de l'ouest mène à une pièce contenant seize cercueils de pierre, blocs de granit massifs et rectangulaires, chacun contenant un squelette dans un linceul désagrégé - que ne protège qu'une simple dalle en guise de couvercle. Aucun des squelettes n'est un mort-vivant et aucun ne possède de trésor. Au centre du mur sud de la pièce en forme de L se trouve une inscription gravée en commun: "Ci gisent les 'Dompteurs', très nobles Naturalistes se reposant de leurs efforts".

10. Cette grande pièce contient un bassin d'eau sombre et stagnante, dont le fond se trouve à une soixantaine de centimètres audessous du niveau du sol, lequel entoure le bassin sur trois côtés, rejoignant le mur est apparemment nu de la salle (il renferme en fait une porte secrète, au nord du bassin. Du côté sud se trouve un miroir ovale et sombre (en fait un *seuil* magique permanent).

Le bassin donne asile à deux scrags d'eau douce (voir le MONSTER MANUAL II, page 121) possédant 41 et 36 points de vie, qui demeureront cachés aussi longtemps que possible jusqu'à ce qu'ils puissent attirer dans l'eau une personne se trouvant au bord du bassin.



Traitez ces tentatives comme des attaques effectuées avec un bonus de +2 au toucher; en cas de succès, aucun dégât n'est infligé mais la victime est saisie fermement. S'il n'est pas directement aidé par un autre personnage au *moment de l'attaque* - et non par réaction immédiate - l'infortuné doit réussir un tirage de force et un tirage de dextérité afin d'éviter de tomber dans le bassin. Si les deux tirages sont manqués, une arme ou objet tenu en main (ou plus) est lâché dans la manoeuvre.

11. Le miroir reflètera les personnages s'approchant de lui ainsi que la pièce 10 comme le ferait une glace normale, mais quiconque le touchant ou le frappant de la main, d'une arme ou de tout autre objet, sera immédiatement téléporté au milieu de la Cour d'Eauprofonde (par exemple), à des centaines de kilomètres de là. (Le MD est libre de choisir d'avance son propre emplacement, y compris un autre donjon). Il est impossible d'endommager le miroir et les êtres se trouvant en contact direct avec la personne le touchant seront eux aussi transportés instantanément; aucun moyen physique ne peut empêcher ce transport (le MD peut choisir d'assigner plusieurs destinations différentes au *seuil*, atteintes par exemple en rotation ou aléatoirement chaque fois que l'objet est utilisé: il est à noter que cela pourrait fort bien disperser le groupe dans tout le continent, voire même sur une dizaines de plans différents, pour peu que cela plaise au MD).

Le *seuil*, ou node de téléportation, a été construit lorsque Myth Drannor prospérait, afin de donner aux Naturalistes - et aux rares elfes qui les aidèrent dans cette entreprise - un lien secret avec Eauprofonde. Le *seuil* ne fonctionne apparemment qu'à sens unique, car on ne peut voir à sa sortie aucune porte visible, bien qu'il puisse avoir été autrefois lié à divers objets magiques, désormais perdus ou cachés, qui permettaient un transport à double sens. Les elfes, à l'époque de la splendeur de Myth Drannor, utilisaient Eauprofonde comme principal port de liaison entre Féérune et l'Eternelle-Rencontre. Le miroir ne peut être détruit. Il réduira à néant toute tentative visant à le transporter, en téléportant ceux qui essaieront, quelles que soient la longueur et la nature des outils utilisés. De plus il renverra à l'envoyeur, dans 100% des cas, les sorts lancés sur ou à travers lui. Si cela est impossible, compte tenu de la nature desdits sorts, ceux-ci seront tout simplement perdus. Un *souhait majeur* forcera le *seuil* à se déplacer en un autre endroit, déterminé aléatoirement, même si l'on avait souhaité qu'il fût détruit, ou transporté en un lieu spécifique.

12. Sur le mur nord de cette pièce de 6m x 9m, des étagères recèlent des jarres vides de différentes tailles, bouchées avec du liège, des choses desséchées et rabougries ayant été des blocs de cire (identique à celle qui ferme les récipients de la pièce 6), ainsi que des filets de combat lestés et roulés, des cordes (filets et cordes sont pourris et se déchireront facilement à la moindre utilisation vigoureuse), et des perches de bois dont une extrémité porte des bras métallique et mécaniques: presser sur un disque à l'autre bout de la perche, fait se refermer les quatre doigts d'acier, à la manière d'une pince à sucre. Les perches sont longues de 3 m et sont conçues pour qu'il soit possible d'en mettre deux bout à bout, étendant l'ensemble à 6 m. Elles ont bien survécu à l'épreuve du temps et sont assez solides. En tant qu'armes, elles ne sont cependant guère pratiques, à moins que l'on ne soit depuis longtemps habitué à les utiliser.

Une porte secrète se trouvant à l'extrémité est du mur nord peut être facilement détectée grâce aux irrégularités des étagères se trouvant devant elle. Comme toute la pièce, elle est cependant recouverte d'une épaise couche de poussière, et devra être cherchée pour être trouvée.

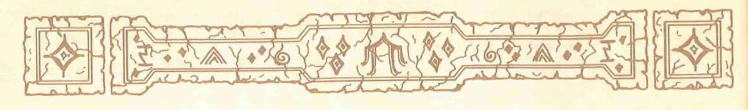
13. La porte secrète non verrouillée s'ouvre dans cette pièce de 6m x 6 m sentant le moisi. Sur le mur nord se trouve une carte des Royaumes, décolorée et abimée par la mousse, peinte sur une plaque de bois (il est impossible de la bouger sans l'endommager en partie), dépeignant les royaumes perdus avalés par Anauroch, bien moins de Vaux qu'aujourd'hui, une Sembie plus petite, plus de Bois Elfiques et moins de cités nordiques. L'Amn n'est pas nommé, n'ayant pas encore été fondé en tant que Royaume. En face de la carte se trouve un solide coffre de chêne, renforcé de fer, contenant 1200 po (dans 12 sacs de tissu). Le coffre est verrouillé et bien conservé. La clef a disparu.

Dans le coin sud-est de la pièce se trouve un bureau de bois, devant lequel est assis le squelette effondré d'un homme (il ne s'agit pas d'un mort-vivant). Si on lui parle par magie, il dira s'appeler Néziiral des Naturalistes; il ne connait que peu de choses des halls et ne possède aucun trésor. Mais dans les tiroirs du bureau bancal se trouvent une *potion de guérison* (voir le GDM) dans une fiole de verre bouchée et cachetée à la cire, ainsi qu'une *potion de rapidité* (voir GDM) dans un récipient semblable. On y trouvera aussi un petit coffre d'argent, terni, dépourvu de clef. Il contient un objet enveloppé dans un tissu qui survivra à tout coup accidentel ou délibéré: il s'agit d'un petit talisman d'obsidienne rectangulaire, aux coins arrondis, poli, épais de 2,5 cm. L'une de ses faces porte en Commun le mot "NAELOTH", en lettres d'ivoire. Prononcé à voix haute, il *invoquera* la créature dont c'est le nom: un chat d'enfer (hellcat, voir FIEND FOLIO ® page 50), à 50 pv, pouvant servir le possesseur du talisman pendant neuf jours. Le monstre tentera cependant de pervertir les ordres qui lui seront donnés, et de conduire son "maître" au malheur et à la mort, à moins que ledît maître ne soit d'alignement Loyal Mauvais.

Dans le mur ouest de la pièce, une porte secrète de largeur supérieure à la moyenne peut pivoter vers l'extérieur, permettant d'accéder à la pièce 14.

14. Cette pièce de 6m x 6m ne contient qu'un xorn (voir MANUEL DES MONSTRES, page 108) à 48 pv, entouré par une étincelante aura blanche. Celle-ci pâlit rapidement tandis que les personnages l'observent, car il s'agissait d'un champ de stase séparé, maintenu par un sort particulier qu'a brisé l'ouverture de la porte. Le xorn n'est guère heureux de sa capture et de son emprisonnement, aussi attaquera-t-il toute créature vivante dès qu'il en aura l'occasion (il lui sera possible de bouger deux rounds après l'ouverture de la porte). S'il est ramené à 1/4 de ses points de vie ou moins, il se fondra dans le sol pour s'échapper. Refermer la porte de la pièce ne renouvellera pas la stase. Celle-ci a disparu pour toujours.

15. Un passage latéral s'écarte ici du long couloir principal des halls, en étant séparé par une grille et une arche de fer qui s'étendent du sol au plafond. Bien que cette barrière soit ornée de gravures florales et noire de rouille, ses barreaux sont encore épais et solidement insérés dans les murs; fermée et verrouillée, elle stoppera la plupart des bêtes. Elle est actuellement ouverte, ayant été crochetée (il n'y a pas de clef). Le passage latéral sur lequel elle s'ouvre mène a des marches de pierre mon-



tant abruptement (50%). Au sommet, ils donnent dans une galerie (sans porte ni autre barrière, voir 16) - mais le cadavre décomposé d'un petite-gens mâle est étendu face contre terre dans l'escalier, non loin du sommet. Son crâne a été écrasé.

Si le sort de *nécromancie* est employé, il révélera être Dahvro, voleur et aventurier de niveau 3, originaire de Port-Ponant, né il y a bien longtemps dans les collines de Sembie, venu ici pour chercher fortune en compagnie d'un groupe d'aventuriers s'étant formé à la va-vite à Montéloy. Le groupe n'a aperçu aucune vie en descendant le puits, ni dans le couloir principal, et est arrivé à la grille en fer que Dahvro a crochetée. Il ne sait pas comment il est mort - ce qui lui est arrivé voilà près de deux ans. Le petite-gens est vêtu de noir - gants, pantalon, et chemise, le tout de cuir. Il est pieds nus. A sa ceinture pend un fourreau de dague vide, un masque de soie noire et un sac contenant une petite bourse (renfermant 12 po) et des outils de voleur. Une corde cirée de 12 m encercle sa taille. Le cadavre est infesté de 34 vers putrides qui se précipiteront à l'attaque dès qu'on touchera le corps.

16. Cette grande pièce est protégée par des portes de bois massives, barrées de fer, chacune mesurant 4 m de haut. Les deux paires de doubles portes venant du couloir s'ouvrent vers l'intérieur. Toutes ces portes sont à l'heure actuelle dépourvues de barres et entrouvertes. Cette pièce servait de salle d'observation et d'arène d'entraînement. les Naturalistes observaient des créatures traquer leur proie, réagir socialement face à des congénères, voler dans la nature (si cela leur était possible) et construire nids ou antres, pour peu que les matériaux leur soient fournis. Ce n'est pour l'heure qu'une simple salle vide. Le sol est tapissé de soixante centimètres de sable humide et couvert de mousses; le plafond se trouve à une hauteur de 12 m au-dessus du sol. Il s'est effondré par endroits mais reste stable et ne s'écroulera que si une *boule de feu* (ou autre explosion) est lancée dans la pièce. Celle-ci s'achève au sud par une galerie d'observation à quatre degrés. Le plus bas, dépourvu de garde-fou, se trouve à cinq mètres du sable.

Dans cette zone se trouve une gorgone (voir le MANUEL DES MONSTRES, page 55) à 64 pv, venant de sortir de sa stase, de quitter sa cellule (17 D), étonnée et furieuse. Si les PJs viennent ici en premier, elle attaquera immédiatement. Si ce n'est pas le cas, elle les observera en silence, demeurant hors de vue jusqu'à ce qu'ils quittent le couloir principal - moment auquel elle se postera à la jonction de celui-ci et du couloir d'entrée, attendant le retour des PJs, prête à utiliser son souffle empoisonné. Elle ne se laissera pas attirer loin de ce poste d'observation et ne reculera devant aucun ennemi.

17. Cellules: dans ces petits compartiments, on emprisonnait les créatures devant être introduites dans l'arène (16), ou venant d'y être étudiées. Tous sont des réduits en pierre, au sol recouvert de sable (et en certains endroits de paille pourrie); le mur où s'encadre leur porte verrouillable est barré de fer. Hormis D, J et K, tous sont fermés à clef.

A est vide

B contient trois criards (voir MANUEL DES MONSTRES, page) à 22, 16 et 9 pv. Ils crieront dès que les PJs introduiront une lumière dans cette zone. Ceci alertera toutes les créatures vivantes se trouvant à cette extrémité des halls, ainsi que grâce aux vibrations, toutes les créatures immergées, dans la totalité du donjon.

C est vide

D est ouvert et vide; la gorgone (voir 16) s'y trouvait.

E contient le corps décomposé, presque réduit à l'état de squelette d'un ours-hibou.

F est vide

G est vide

H contient les plumes et les os d'un hippogriffe; il y règne une faible odeur de mort.

I est vide

J est vide

K est vide

L contient les os d'un humanoïde à deux têtes (ettin)

M est vide

N est la chambre du gardien. Un anneau de clefs en cuivre corrodées est pendu au mur sud. Elles ouvrent toutes les cellules et toutes les portes de l'arène. Des trous percés dans les murs nord, ouest et sud permettent d'observer les zones voisines. (Le mur de l'ouest, en pierre, contient une porte secrète verouillée).

18. Cette pièce de 6m x 12m servait autrefois de vestiaire aux Naturalistes se préparant à quitter les halls par l'une des portes. Les murs sud et est portent des patères auxquelles pendent des lambeaux de vêtements moisis. Il n'y a ici rien de valeur, et les vêtements se désagrègeront s'ils sont touchés. Du côté est, cette pièce est séparée du couloir par des rideaux qui tomberont pareillement en poussière au moindre contact. Une étroite porte secrète dans le mur nord mène à un bureau (19), par l'intermédiaire d'un escalier fort raide.

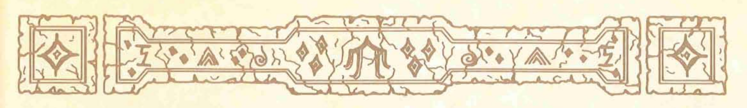
19. Ce bureau de 6m x 6m n'a pas de porte mais s'ouvre directement en haut de l'escalier. Il contient deux chaises de bois peu sîres, autour d'une table ronde sur laquelle repose une boule de cristal. Près du mur nord de la pièce se trouve un coffre de bois entouré de cuivre (désormais vert, à cause de l'humidité), qui est fermé et dont la clef est introuvable.

Un round après l'entrée des PJs dans la pièce, une petite lumière apparaitra dans les profondeurs du globe de cristal, lequel commencera à grandir. Deux rounds plus tard, devenue aveuglante, la boule explosera, projetant des fragments de cristal sur les PJs se trouvant dans la pièce (JP contre les sorts, ou 1 pv de dégâts). Libéré de la prison détruite, un xeg-yi (voir MONSTER MANUAL II, page 128) à 5 DV et 33 pv attaquera toute chose vivante qu'il voit dans les halls et les poursuivra jusqu'à ce qu'il soit abattu ou qu'il ait abattu toutes ses proies. Si la boule de cristal est attaquée avant qu'elle explose, ni le xeg-yi ni elle-même n'en seront affectés.

Dans le coffre se trouvent un *anneau de chaleur*, un *anneau de marche des ondes* (voir GDM) et un tube en os, bouché aux deux extrémités et scellé avec de la cire. Il contient un parchemin avec un seul et unique sort: celui-là même qui a protégé les nombreuses bêtes des halls au cours des siècles.

Sommeil des Ages de Phézult
(Altération) Réversible
Niveau: 9
Composants: V, S, M
Portée: 3 m/niveau du lanceur
Temps de conjuration: 3 rounds
Durée: Permanent
Jet de Protection: Annule
Zone d'effet: Toutes les créatures vivantes se trouvant à portée

Explication/Description: Grâce à ce sort, un *champ de stase* est crée dans la zone d'effet, s'étendant vers l'extérieur en une sphère croissante, traversant roches et autres barrières physiques ou magiques. (Seuls les sorts de



bulle anti-magique, et de *sphère prismatique* ou bien un cube de force fermé ou un *mur de force* formé en sphère pourront en contrer les effets.) La sphère s'étend de 6m/round jusqu'à atteindre un volume sphérique maximum correspondant à un rayon de 3m par niveau du lanceur. Toutes les créatures vivantes se trouvant dans le champ de cette sphère (à l'exception du magicien lui-même et des êtres protégés des manières évoquées ci-dessus) doivent réussir un jet de protection contre les sorts sous peine d'être placés en animation suspendue (qu'ils le souhaitent ou non). Les créatures dont le niveau ou les dés de vie sont égaux, plus grands ou inférieurs de une à trois unités à ceux du lanceur de sort lancent un jet de protection normal. Si la différence de niveau entre les victimes et le magicien est supérieure à 3, le jet de protection pâtit d'un malus de -1 par point en dessous de 3 (exemple: 5 niveaux de différence: malus de -2). Les fonctions vitales des créatures affectées cessent virtuellement mais les victimes ne meurent pourtant pas - pas plus qu'elles ne ressentent le passage des années. Si une créature en stase est abattue par d'autres moyens (attaque physique, écrasement, enterrement ou noyade due à un changement d'environnement autour de son corps), le sort prend fin immédiatement et le corps se décompose normalement: cette dernière règle n'est valable que pour la créature abattue et ne concerne pas celles ayant été placées en stase en même temps mais demeurées vivantes.

Le sort requiers au moins neuf gouttes de sang du lanceur de sort, répandues en un cercle non-brisé, dont le rayon n'excède pas la plus grande longueur de sa main (du poignet au bout des doigts). On doit ensuite placer dans ce cercle au moins six gemmes (n'importe quel type) d'une valeur de 500 po. Lorsque le sort est lancé, quatre des gemmes sont détruites par la décharge d'énergie. Le reste alimente le champ de stase et se consume lentement à mesure que passe le temps. On peut dire que grossièrement une année de stase consomme 10 po de valeur de gemme. Enlever *une seule* (ou plusieurs) gemme(s) du cercle, ou briser celui-ci, annulle immédiatement l'effet de la stase et détruit du même coup toutes les gemmes restantes. Il est par contre possible de rajouter à tout moment au sein du cercle un nombre infini de gemmes, afin d'augmenter la durée du sort.

Il est possible de lever la stase sur une créature individuelle sans blesser (ni relâcher) celles qui avaient été affectées par le même sort, en lançant un sort de *rétablissement temporel* (voir *stase temporelle*, dans le MANUEL DES JOUEURS ™) ou de *Réveil de Phézult* (l'inverse du présent sort) sur la ou les créatures(s) désirée(s). Si le *Réveil de Phézult* est lancé sur les gemmes, plutôt que sur des créatures, le champ de stase diminue graduellement - quoique pas aussi vite qu'il s'était étendu - libérant toutes les créatures au fur et à mesure. La consommation des gemmes cesse alors immédiatement. (Le *Réveil* ne requiert ni gemmes, ni sang, mais simplement des gouttes d'eau pure ou bénie.)

Les créatures entrant dans le champs après qu'il a atteint sa taille maximale (même après des décennies ou des siècles) doit lancer un jet de protection contre les sorts pour ne pas tomber en stase. Les pénalités relatives aux niveaux et dés de vie s'appliquent, mais toute créature pénétrant dans le champ après qu'il ait atteint sa taille maximale bénéficie également d'un bonus de +3. Le jet de protection doit être lancé chaque fois que la créature pénètre dans le champ, même si elle n'a pas été affectée lors des fois précédentes, mais un jet de protection par exposition est suffisant (et non un jet par round d'exposition).

Le cercle de Phézult, ayant placé une stase sur l'ensemble du complexe souterrain (compte tenu du niveau qu'avait dû atteindre ce magicien) avait été lancé sur le sol, à l'endroit où les deux grands couloirs se rencontrent; les gemmes ne se sont épuisées que récemment, brisant la stase.

20. Cette pièce contient une autre mosaïque représentant le sceau des Naturalistes, inscrite dans le sol, et un autre miroir-*seuil* (Pour en connaitre les détails, voir 11). Celui-ci peut mener à n'importe quel endroit des Royaumes, à l'option du MD. Comme possibilités, citons le désert de poussière du Raurin (modules I3-5), les Iles Lunae (FR-2), l'orée du désert Anauroch, ou tout autre endroit convenant au MD. Ce miroir peut aussi être utilisé comme point d'arrivée pour des personnages de haut-niveau venus d'autres campagnes. (Quelle que soit la solution choisie, le *seuil* ne fonctionne qu'à sens unique).

La mosaïque, tout comme celle de la chambre du conseil (8) est en fait fixée à une seule pierre ovale qui, si on marche dessus, luit d'une faible lumière blanche et commence à léviter vers le haut très lentement (3 m/round). Elle s'immobilisera si on en descend, mais continuera à s'élever chaque fois qu'on la touchera - sauf si on souhaite qu'elle descende (ceci demande une concentration ferme et constante interdisant de lancer des sorts, de se livrer à d'autres activités mentales ou à des manipulations compliquées, et de combattre.) La mosaïque peut faire léviter tout poids ou nombre de choses posé sur elle, et pourra aisément s'insérer dans le puîts d'entrée pour y servir d'ascenseur. Une *lévitation permanente* a été placée sur elle et pourrait fort bien se perdre dans le cosmos si quelqu'un s'endort sur elle ou bien y tire une personne blessée et inconsciente: elle s'élèvera tant qu'un être vivant la touche et une personne endormie ou inconsciente ne peut certes pas souhaiter qu'elle descende. Si plusieurs personnes vivantes tentent de la faire aller dans des directions différentes, elle s'élèvera. Si toutes les personnes à bord s'unissent pour souhaiter une direction - ou si l'une dirige sans que nul ne s'y oppose - il est possible de la faire se déplacer horizontalement aussi aisément que verticalement.

Les quatre portes de cette chambre (identiques à celles de 6) sont toutes verrouillées. Les clefs ont disparu.

21. Cette pièce de 6m x 6m est vide.

22. Cette pièce de 6m x 6m est vide.

23. Cette pièce de 6m x 9m contient une gorchimère (gorgimera, voir MONSTER MANUAL II, page 70) à 61 pv. Avant que des PJs en train de charger ne puissent l'atteindre, il lui sera possible de souffler le long du corridor menant à sa sombre prison, ce qu'elle fait sans hésitation au moment où la porte de celle-ci est ouverte.

24. Cette pièce de 6m x 9m abrite un tabaxi femelle (voir le FIEND FOLIO ®, page 86) à 14 pv; elle est nue et sans arme et attaquera si elle est menacée mais coopérera avec le groupe si celui-ci lui offre nourriture et liberté. Elle ne parle pas commun, mais son nom sonne comme "Miiyeriial" s'il est prononcé ou annoncé télépathiquement.



La Chute de Lashan

Déjà paru sous le titre "Into the Forgotten Realms" dans le numéro 95 du magazine DRAGON ®.

Informations destinées aux joueurs

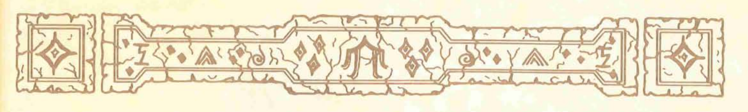
Le texte suivant doit être lu aux joueurs.

Les Vaux des Royaumes Oubliés sont votre patrie aussi bien que votre terrain d'aventures depuis de nombreuses années. Les événements suivants vous sont bien connus et pèsent depuis des mois sur vos pensées. Le Seigneur Lashan, devenu récemment souverain du petit pays côtier qu'est le Valbalafre - ainsi nommé car il se trouve au sein d'une longue gorge fluviale, ou "balafre") a levé des armées pour conquérir les Vaux voisins, tâche qu'il a failli mener à bien. On a connu une longue et sanglante année de batailles dans les Vaux, et la plupart de ceux-ci - Valherse, Valbataille, Valprofond, Valmoisson et Valplume - ont subi le joug de Lashan, tandis que les autres devaient combattre jusque dans leurs propres rues.

Finalement, la puissance militaire de Lashan a été brisée par l'alliance des royaumes de Sembie, au sud, du Cormyr, à l'ouest - tous deux préférant avoir pour voisins un groupe de Vaux paisibles et indépendants, plutôt que le royaume d'un tyran guerrier - et des Vaux encore libres, ainsi que des pouvoirs magiques qu'ils purent rassembler. Le fait que Lashan se fiât essentiellement à des troupes mercenaires fit aussi pencher la balance du bon côté. Le vent tourna à la bataille du Valbrume, où le seigneur du Valombre, Doust Sulbois, et ses compagnons retinrent les forces de Lashan jusqu'à ce que les autres armées attaquent ses possessions du sud, empêchant ainsi tous les Vaux d'être balayés. Ces deux derniers mois, les ennemis de Lashan l'ont pressuré sans relâche et son empire s'est effondré à peine construit. Lashan lui-même n'a pas été capturé.

Dans la confusion des combats, les elfes qui avaient empêché pendant des siècles les hommes de pénétrer dans leurs vastes forêts, disparurent soudainement. La Cour Elfique bordait autrefois les Vaux au nord et à l'est. La rumeur prétend que tous les elfes se sont embarqués à l'ouest, pour l'Eternelle-Rencontre, leur royaume insulaire. Leur disparition laisse la Cour Elfique ouverte à l'exploration - et dans ses profondeurs se trouve la cité fabuleuse et perdue de Myth Drannor, autrefois centre de connaissances magiques où elfes et hommes travaillaient de concert. On pense que les complexes souterrains encore intacts de l'Ecole de Sorcellerie contiennent toujours une puissante magie. Lashan avait de notoriété publique envoyé deux expéditions (dont on ignore le destin) dans les bois afin de retrouver cette école. Les Gens des Vaux pensent qu'il fait désormais route vers Myth Drannor, en compagnie de ses derniers guerriers, cherchant une magie qui lui permettrait de vaincre ses ennemis et de reconquérir les Vaux.

Vous êtes un groupe d'aventuriers très divers, formé à la hâte au sein de tavernes, temples et maisons de jeu du Valombre et du Valbrume. Le premier est le plus proche de la cité perdue, et son Seigneur Trystemine (Doust Sulbois et ses amis ayant quitté le pays pour chercher l'aventure) vous a rassemblés pour atteindre Myth Drannor avant Lashan et détruire, emporter ou enselevelir pour toujours la magie que vous pourriez y découvrir, afin d'empêcher le conquérant de s'en emparer. Vous serez bien récompensés par les Vaux. C'est ce que promet Trystemine (et vous savez qu'il s'agit d'un homme de parole, un cavalier aux manières courtoises et à l'honneur sans tache), mais il vous avertit également de ne pas tenter de vous emparer de la magie à titre personnel, car une partie en est maléfique



et dangereuse. Il détesterait devoir, le printemps venu, se battre contre vous au lieu de contre Lashan.

Vous vous préparez à la hâte et voyagez dans la forêt pendant deux jours, sans rencontrer ni voir la moindre créature vivante. L'air est froid; l'hiver est presque là - un hiver durant lequel Lashan, s'il réussit, tentera de reconstruire sa puissance. Un vieux plan vous ayant été fourni par le sage Eglisorme vous guide au travers de la cité en ruines, envahie par la végétation, jusqu'à un bâtiment de grande taille, aux portes tombées et aux tours abattues. En son sein se trouve un escalier descendant dans l'Ecole de Sorcellerie. Le temps vous manque, et vous devez rassembler le plus de magie possible et détruire le reste, pour empêcher le retour de Lashan. L'aventure est commencée.

Informations réservées au MD

A l'insu du groupe, Lashan est arrivé avant eux à l'Ecole de Sorcellerie de Myth Drannor - bien qu'il ait dû pour cela payer un prix élevé. En compagnie d'un groupe hétéroclite de gardes du corps, il a pénétré dans le complexe souterrain et découvert qu'il était habité par l'ancien chef de l'école - celui qui la dominait lorsqu'elle a été abandonnée, quand la cité a été ravagée par la guerre. L'archimage est resté de par sa propre volonté, pour poursuivre ses expériences et invocations de plus en plus maléfiques.

Au bout du compte, l'archimage - Azimer - est devenu une liche. Il est aussi devenu graduellement de plus en plus fou et même dans son état de mort-vivant, n'a qu'une perception ténue de la réalité. Azimer pense encore être humain et est le jouet d'hallucinations constantes, lui faisant croire que l'école est opérationnelle, qu'il en est le chef et qu'il commande au monde entier. Il est également persuadé que des "ennemis" invisibles tentent constamment d'y pénétrer, bien qu'il n'ait guère fait pour fortifier le bâtiment au cours des années.

Lorsque Lashan a découvert Azimer, la liche a tout d'abord pensé qu'il s'agissait de l'un de ses élèves et lui a demandé de faire pour lui quelques courses. Bien que les gardes du corps du conquérant se fussent enfuis, tentant d'échapper à l'apparition terrifiante, le téméraire Lashan a choisit d'attaquer. Il a aisément blessé Azimer avec son épée magique, mais celui-ci est devenu instantanément persuadé qu'il était l'un des ennemis voulant le tuer. Il a donc vivement détruit l'ancien tyran et ses fidèles.

Azimer a eu depuis le temps de se calmer et, s'il est bien traité, il sera relativement inoffensif pour un groupe d'aventuriers, à moins qu'il ne soit provoqué. Il n'attaquera automatiquement personne, à moins d'être lui-même attaqué. Voir la zone 28 pour avoir plus de détails sur sa personnalité actuelle.

L'Ecole de Sorcellerie

1. Au centre du hall haut de plafond et poussiéreux se trouve un escalier en colimaçon dépourvu de rampe. Les marches de pierres s'enfoncent dans l'obscurité. Elles sont recouvertes de poussière, de toiles d'araignées, de petits squelettes de rats qui craquent sous les pieds et de fragments de pierre tombés du plafond. Elles sont d'autre part sèches, froides et lisses, sculptées d'une seule pièce chacune. Elles descendent pendant 18 m. Comme les personnages empruntent l'escalier, le premier à porter une source de lumière remarquera que quelqu'un d'autre a pris récemment le même chemin, un groupe de plusieurs hommes, à en juger par le nombre d'empreintes de bottes incrustées dans la poussière des marches.

Sauf mention contraire, toutes les portes de ce donjon requièrent un tirage normal de défonçage de portes. (Azimer les franchit toutes en se jouant, grâce à ses sorts de *porte dimensionnelle, ouverture, et verrou magique*).

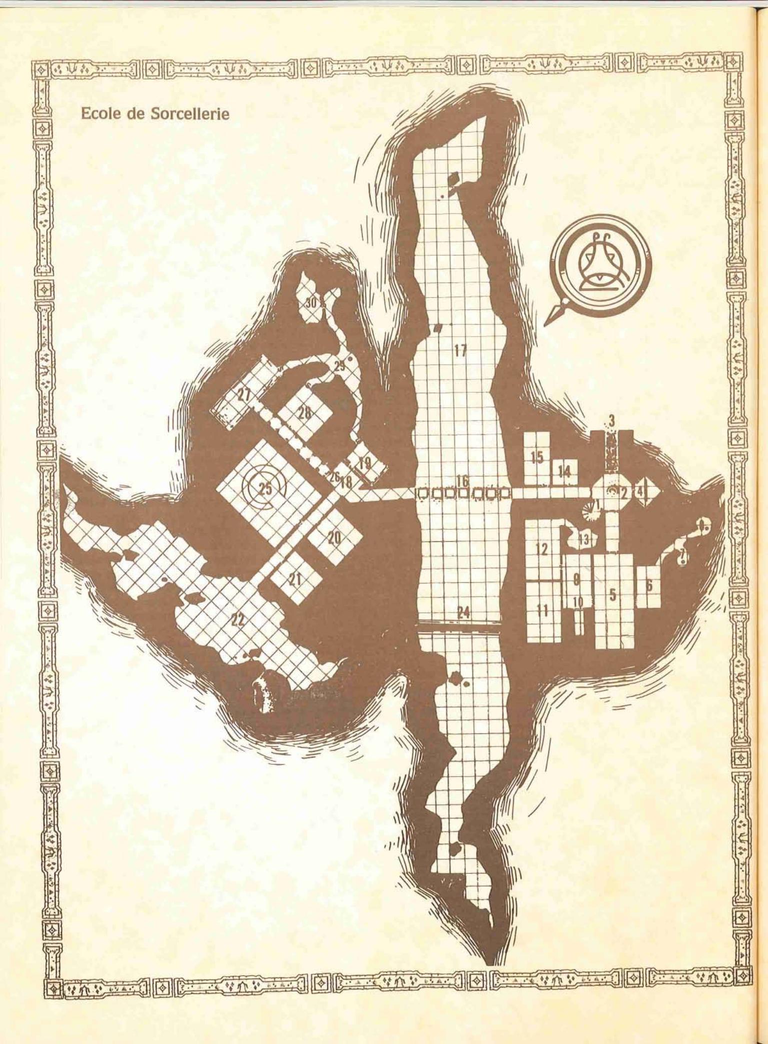
2. L'escalier s'achève dans une pièce octogonale, apparemment sculptée dans la masse. Quatre portes indifférenciables, fermées, pourvues d'anneaux de bronze, sont inscrites dans les murs obliques de la salle. Au centre de celle-ci se trouve un bassin circulaire, donnant l'impression d'avoir autrefois été une fontaine, désormais asséchée et emplie de gravats. Tout est sombre, silencieux. Rien ne bouge. Contre le mur situé entre les portes menant aux zones 3 et 16 se tient une statue en pierre humanoïde, de 3m de haut, tournée vers le centre de la pièce. Elle est immobile, les yeux fermés, les bras le long du corps. Parmi les gravats de la fontaine se trouve une clef de bronze (ne correspondant à aucune serrure de ce complexe) et une pièce d'argent ternie. La "statue" est un gardien de pierre (CA2, DE 30 m, DV 4+4, pv 36, 2 attaques pour 2-9/2-9, Taille M). Il lui est possible de *détecter l'invisibilité*; il est immunisé contre poison, froid, *charmes, paralysies*, projectiles normaux et peur. Il ne reçoit qu'un quart des dégâts infligés par des armes tranchantes, et la moitié des dégâts de feu ou d'électricité. Le gardien peut être abattu instantanément par les sorts de *excavation, transmutation de la pierre en chair, de la pierre en boue*, ou *lithomorphose*. Il attaquera quiconque forcera la porte menant en 16. (Toutes les portes s'ouvrent vers l'extérieur, dans cette pièce).

Si la porte menant en 16 est touchée, une *bouche magique* y apparaîtra et dira: "Vous osez déranger celui qui gouverne Myth Drannor? Prononcez son nom, ou vous ne passerez pas!". La réponse correcte est "Azimer" (voir zone 28). Quiconque prononcera ce nom pourra aisément ouvrir la porte: elle sera verrouillée - mais pas magiquement. La forcer - ce qui réclame un tirage de torsion de barreaux, la serrure n'étant pas crochetable - éveillera le gardien de pierre. Si la porte est ignorée, le gardien de pierre demeurera immobile à moins d'être attaqué.

Lashan et plusieurs soldats de son armée en fuite ont pénétré dans le complexe de Myth Drannor il y a moins d'une journée. Ayant entendu dire que le dernier chef connu de l'école de sorcellerie était un archimage nommé Azimer, Lashan a donné la bonne réponse et a pu passer, sans savoir qu'azimer se trouvait toujours là (voir zone 28). Lashan a posté ici deux gardes (voir zone 5). Quiconque regarde le sol s'aperçoit qu'un bon nombre d'hommes a récemment traversé cette zone, certains se rendant en 16, d'autres en 5.

3. La porte s'ouvre pour révéler un solide mur d'éboulis qui se répand dans la pièce avec fracas, faisant s'élever un nuage de poussière. Plus le groupe écarte les gravats, plus ceux-ci s'accumulent dans l'espace ainsi dégagé. Ce passage menait autrefois dans les quartiers des mages et des apprentis. (Cette zone peut être dégagée et agrandie pour une séance de jeu hors-tournoi, si le MD le désire.)

4. Cette pièce s'ouvre dans une pièce plus petite, aux murs de laquelle pendent des vêtements. Des bancs de pierre sont placés au centre de la salle et en longent tous les murs, sous lesdits habits. De petites lézardes sont visibles dans les murs et on aperçoit quelque chose bouger sous un banc, dans le coin le


Ecole de Sorcellerie
30
29
27
28
19
26
18
25
16
17
15
14
3
2
4
1
13
12
9
10
11
5
6
7
20
21
22
24



plus éloigné de la porte. Il s'agit d'un lézard gris inoffensif (CA 6, DE 36 m, pv 1) S'il est dérangé, il courra droit sur le groupe puis se réfugiera dans la sécurité d'une fissure murale. La pièce est un ancien vestiaire. Sous les bancs se trouvent des bottes pourries, et des manteaux et chapeaux inutilisables pendent à des patères de bois. Un petit anneau de bronze - non magique - a été cousu dans le tissu de l'un des manteaux.

5. La porte venant de la zone 2 est déjà ouverte, menant dans un passage en pierre désert, long de 9 m, qui conduit à une autre porte de pierre. Cette dernière s'ouvre sur une pièce de 9m x 21m, au plafond haut de 15m - autrefois une salle de banquets. De longues tables de bois vermoulues s'alignent sur deux rangs, flanquées de quinze chaises des deux côtés, et abritant à la place d'honneur - au fond de la salle - un chaise à haut dossier. Les passages voûtés qui s'ouvrent au centre des murs sont obstrués par des rideaux lourds de toiles d'araignées. Au bout de la pièce, une barre de fer rouillée est suspendue à des crochets muraux. Elle porte des lambeaux de tissu noir et moisi - autrefois une grande tapisserie qui couvrait la plus grande partie du mur. Il n'en reste pas assez pour qu'il soit possible de dire ce qu'elle représentait.

Deux corps (abattus la veille) seront découverts dans cette pièce. Tous deux sont ceux de mâles humains portant cotte de mailles et épée large. Leur uniforme les identifie comme des fidèles de Lashan du Valbalafre. L'un des hommes porte une *dague +2*, dans un fourreau banal. L'autre n'a pas d'équipement particulier. Tous deux ont apparemment été frappés au visage, aux bras et au torse par quelque chose ayant produit du gel et les ayant tués. Ils portent des blessures ressemblant à la marque d'une main osseuse. Apparemment ils tentaient de fuir la zone 2 (voir zones 2 et 15).

C'est bien entendu Azimer qui a abattu ces anciens guerriers de niveau 2, en proie à une furie meurtrière après l'attaque réussie de Lashan contre lui (voir zone 28). Si un sort de *nécromancie* est utilisé sur l'un quelconque des deux hommes, il hurlera de terreur, criant à pleins poumons (!): "Le froid! Le froid!" Si on lui demande qui l'a tué, il répondra: "Les ossements! Les ossements gelés qui marchent!" Le MD doit s'arranger pour que cela produise l'effet le plus horrible qui soit sur le groupe.

6. La voûte de gauche s'ouvre dans une pièce plus petite (6m x 9m), pourvue d'une unique table longue et de cinq chaises posées sur la précédente. Il s'agissait autrefois d'une salle à manger réservée aux maîtres, aux sorciers enseignants. Un passage mène vers le sud. Si les meubles sont examinés avec attention, il est possible de découvrir un bâtonnet effilé en bois (de même couleur que la table), long d'environ 30 cm, passé dans des anneaux de soutien, sous la table. Il s'agit d'un *bâtonnet merveilleux* dont le mot de commande ("Zamper") est gravé à une extrémité. Cet objet ne sera découvert que si un sort de *détection de la magie* est lancé, ou si une personne examinant la table obtient un 1 sur 1d6.

7. Garde-robe (toilettes). Cette pièce ne contient qu'un siège de bois percés d'un trou, surmontée d'une torchère et flanquée d'une étagère. Une patère pour les manteaux est incrustée dans le mur. Si on soulève le siège de ses supports, il est possible de rejoindre un cours d'eau, en utilisant une corde. Tenter de descendre dans l'étroit tunnel menant à la rivière sans utiliser de corde laisse une chance de 40% (à quiconque n'étant pas voleur) de glisser et de tomber, se faisant 2-12 points de dégâts. Si un personnage descend dans l'eau, voir la zone 24.

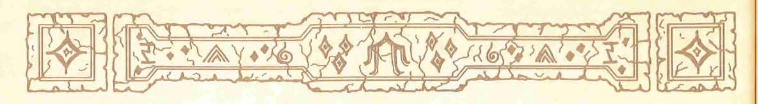
8. Garde-robe identique à la zone 7, hormis que quiconque tentant de descendre dans la rivière se retrouvera coincé. Un voleur aura une chance égale à son pourcentage d'escalade (une seule tentative permise) de se libérer et de continuer à descendre dans le puits.

9. Cette pièce était autrefois une cuisine. La table est prévue pour couper la viande, et les poutres du plafond portent des crochets de fer. Tous les ustensiles ont disparu. Une grande cheminée de pierre, emplie de suie, se trouve aussi dans la pièce. Une ouverture voûtée s'inscrit dans le mur situé à la gauche des personnages. Deux lourdes portes de bois (renforcées de barres de fer en diagonale) font face aux aventuriers. Quiconque inspectera la cheminée dérangera une chauve-souris aux yeux jaunes, hurlante, qui se précipitera sur les personnages. Il s'agit d'une chauve-souris normale (CA 8, DE 3m/72m, DV1/4, pv 2, mord pour 1 pv de dégâts, et inflige une maladie - comme le sort de *contamination*, en cas d'échec d'un jet de protection contre le poison). Il est possible à un personnage de faire l'ascension de la cheminée s'il possède des capacités d'escalade; si ce n'est pas le cas, la probabilité de réussite est de 40%. Le cheminée rejoint le sol dans les ruines de Myth Drannor, servant de sortie de secours - malgré sa propreté douteuse. Si la table est observée avec attention, on s'apercevra qu'elle est recouverte d'un ichor pâteux étrange, tout comme le grand couperet à viande qu'elle soutient. C'est ici qu'Azimer a tué les larves que lui ont amenées démons et sorcières des ténèbres invoqués - ce qui l'aide à rester liche (bien qu'il n'ait plus conscience d'être un mort-vivant).

10. Cette cave large de 3m et profonde de 6 possède en guise de plafond un bloc de pierre voûté, bas, et un sol de pierre relativement régulier. On peut y trouver de vieux oignons moisis, un baril spongieux contenant de la bière - désormais inbuvable -, un grand tas de paille et une rangée de six bouteilles en terre cuite vides. Une septième a roulé dans un coin mais son bouchon est toujours en place. Elle est lourde et émet des clapotis si on la secoue. Elle contenait autrefois un fort vin de racines, mais celui-ci est tout aussi imbuvable que la bière (perte de 2 pv, plus douleurs atroces et nausées pendant 1 tour, si on en consomme ne serait-ce qu'une gorgée - et durant cette période, il est impossible d'attaquer, de se défendre ou de lancer des sorts); pourtant ni l'un ni l'autre n'ont mauvais goût.

Dissimulée sous la paille se trouve une larve (CA 7, DE 18 m, DV 1, pv 8, morsure infligeant 2-5 pv de dégâts). La larve a échappé à Azimer il y a une semaine lorsqu'elle a été emmenée à la cuisine (zone 9), et le mage, dans son état confus, n'a jamais songé à la rechercher. Si elle est découverte, la larve implorera la pitié, débitant autant de mensonges et de promesses qu'il lui semblera nécessaire. Elle ne désire que s'échapper du donjon. Elle prétendra être un paladin envoûté par Azimer mais ne révélera rien de plus au sujet du mage, hormis sa folie. Elle ne dira par exemple pas un mot au sujet de son état de liche.

11. La porte de cette pièce porte un loquet mais n'est pas verrouillée. Elle craque fortement lorsqu'on l'ouvre, révélant une longue pièce vide où règne une vague odeur d'herbes, de pommes, d'ognons, etc. Le sol est jonché de joncs humides et pourris, entre lesquels apparait une lumière phosphorescente. Cette dernière est due à une petite luciole



inoffensive; Il n'y a ici rien de valeur.

12. Pièce identique à 11. (autre garde manger) mais sans luciole. Si la salle est fouillée avec attention, il sera possible de trouver dans le mur du fond un étroit passage menant en 13. Tout personnage le découvrira sur un résultat de 1-3 sur 1d6 si la pièce est fouillée pendant au moins 5 rounds.

13. Ce passage sombre, aux parois et au sol irréguliers, creusé naturellement dans la pierre, empli d'humidité et de mousses inoffensives, mène à une caverne naturelle. Celle-ci sent le vin et une substance en putréfaction inidentifiable. Le sol recèle une porte secrète (détectée sur 1 sur 1d6 par tout personnage la cherchant; faire un tirage par tour de recherches). Si la porte est ouverte, on découvrira une petite cache dans laquelle se trouvent les restes décomposés de quelques larves, ainsi que des petits trésors: une *potion de force de géant du feu*, 120 po et un *bâtonnet de projectiles magiques* (avec 3 charges).

14. La porte de cette pièce est faite en pierre et verrouillée. Elle doit être crochetée ou forcée par un tirage de torsion de barreaux pour céder. La pièce elle-même est un ancien entrepôt de 6m x 6m, aujourd'hui vide.

15. Voilà un autre entrepôt à porte de pierre mais celle-ci a été crochetée. L'ouvrir demandera toujours un tirage de torsion de barreaux, car on l'a calée de l'autre côté avec différents matériaux. Au sein de la pièce se trouve le cadavre d'un autre homme de Lashan, un elfe guerrier/voleur en armure de cuir, qui fut probablement le dernier suivant du tyran à laisser sa vie dans l'Ecole de Sorcellerie. L'elfe échappa a Azimer tandis que celui-ci massacrait le reste des hommes dans la portion nord du donjon, au-dessus de la crevasse (zone 16); ayant réussi à traverser celle-ci, l'elfe découvrit qu'Azimer avait utilisé un sort de *porte dimensionnelle* pour arriver dans la zone 2 (à en juger par les hurlements des gardes postés là). Il se réfugia dans la pièce 15 après en avoir crocheté la serrure, mais Azimer le trouva néanmoins, à l'aide d'une autre *porte dimensionnelle*. Toujours enragé par l'attaque réussie de Lashan contre lui (voir zone 28), il abattit immédiatement l'elfe en utilisant son contact glacé. Sur le visage, les bras et le torse de la victime apparaissent des cicatrices brûlées par le froid, adoptant la forme de mains squelettiques.

En le fouillant, on découvrira sur l'elfe des outils de voleur, une bourse (sous son armure) contenant 2 gemmes - chacune valant 100 po - et un sauf-conduit l'identifiant comme un membre de l'armée de Lahan, ainsi qu'un *anneau de respiration aquatique* (comme par le sort de druide, avec une durée illimitée). Un sort de *nécromancie* révèlera un esprit rationnel mais très calculateur et furieux d'avoir été abattu. Il sait qu'il a été tué par une liche mais il n'en dira rien, par pure méchanceté (il était d'alignement neutre mauvais). S'il lui est possible de tromper le groupe, il n'hésitera pas à le faire.

16. Le couloir s'interrompt au bord d'une vaste et sombre crevasse, un ravin souterrain naturel, illuminé çà et là par des colonies luisantes de fongus jaune. A environ 20 mètres, de l'autre côté de la caverne, un peu en contrebas, le couloir s'ouvre à nouveau. Le plafond de la caverne est recouvert de stalagtites; le fond de la crevasse se perd dans l'obscurité. (il faudra deux secondes à un galet ou objet équivalent pour l'atteindre, ce qui indique une hauteur d'environ 20 m). La crevasse est traversée par une suite de sept carrés luisants, blanc-perlé, n'étant apparemment faits que de lumière, mesurant 2m de côté et séparés les uns des autres par un intervalle de 1m (et de 50 cm des tunnels de chaque côté). Tout est silencieux. Sur la gauche, à environ 27 m de là, il est possible d'apercevoir une sorte de pont ou de viaduc, parallèle aux carrés de lumière (voir zone 24); un bruit d'eau courante provient du pont.

La crevasse est profonde de 20m, mesurés à partir du niveau des carrés. Tout personnage y tombant reçoit 6d6 de dégâts et doit réussir un jet de Résistance aux Traumatismes (system shock) pour éviter de devenir handicapé (se déplaçant en permanence à 9m). Lancez un dé de pourcentage chaque fois qu'un personnage passe d'un carré au suivant - un résultat de 00 indiquant que l'individu a glissé sur la surface légèrement humide et est tombé. Il est inutile de faire ce tirage lorsqu'un personnage passe d'un tunnel au premier carré. Un personnage courant a 10% de chances de glisser en bondissant de carré en carré. Normalement, il faudra trois rounds à un personnage pour traverser la crevasse, puisqu'il faut 5 segments pour franchir un carré. Passer d'un carré à un tunnel et vice-versa est considéré comme automatique. Traverser la crevasse en courant, sans tomber, ne prend qu'un demi round.

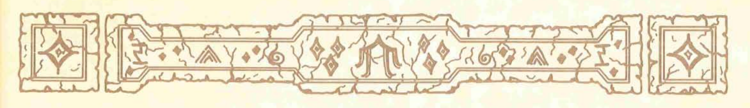
S'il est frappé par un monstre (voir ci-dessous) pendant qu'il se trouve sur l'un des carrés, un personnage a 5% de chances de tomber par point de dégâts lui étant infligés. Les carrés lumineux soutiendront sans faiblir ni bouger tout ce que l'on posera sur eux, quel qu'en soit le poids. Si un sort de *dissipation de la magie* est lancé sur un carré, celui-ci disparaitra instantanément, plongeant ce qu'il soutenait au fond de la crevasse.

Lorsque le premier membre du groupe atteint le carré du centre, une chauve-souris barbelée (doombat) qu'Azimer entretient pour qu'elle lui serve de garde, (CA 4, DE 54m; DV 6+3; pv 33; morsure: 1-6 pv, aiguillon caudal: 1-4 pv, son hurlement empêche de lancer des sorts et inflige une pénalité de -1 à tous les tirages de toucher; un sort de *lumière* l'empêchera d'attaquer) attaquera le groupe en piqué, mordant et frappant de la queue tout en hurlant pendant 5 rounds. Elle commencera ensuite à tenter de saisir les personnages à l'aide de ses pattes arrière (faire les tirages comme s'il s'agissait d'un monstre à 6DV pour savoir si elle saisit une victime.) et de les laisser tomber au fond de la crevasse. Dès que quelqu'un aura subi ce sort, la chauve souris descendra pour l'attaquer sans relâche, jusqu'à ce qu'il soit mort. Elle remontera alors pour se saisir d'une autre victime.

La chauve souris ne peut entrer dans les tunnels quittant la crevasse. Elle est affamée et ne s'enfuira jamais après avoir commencé à attaquer. Quiconque entendant son hurlement a 5% de chances de plus de tomber en passant de carré en carré.

Lorsque le premier membre du groupe atteint le carré le plus proche de l'entrée du tunnel du nord, un perceur (CA 3, DE 3m, DV 4, pv 20, 4-24 points de dégâts infligés en tombant, 95% de chances de surprendre) tombera sur lui (tirage de toucher normal obligatoire).

17. La crevasse est sombre. Le sol rocheux en est recouvert de sable (il s'y trouvait autrefois un lac souterrain), d'ossements appartenant aux victimes de la chauve-souris et du perceur, et de quelques trésors mineurs. Il est possible d'y trouver des mousses et des fongus. Des criquets inoffensifs et des serpents des cavernes nichent dans les ombres. La carapace d'un scorpion géant mort depuis longtemps s'élève comme une figure de proue à l'extrémité est de la crevasse. Les restes de



plusieurs humains jonchent le sol au niveau des carrés lumineux (tous en sont tombés). Seul celui qui est mort le plus récemment est accessible par un sort de *nécromancie*; il se montrera coopératif, mais seulement si on donne une sépulture décente à son corps (selon sa religion, il doit être immolé). Il connait l'état d'Azimer, s'étant trouvé dans la zone 28 lorsque Lashan a attaqué l'ancien archimage, mais il s'est enfui avant d'avoir pu connaître le destin du tyran.

L'un des squelettes porte une armure de cuir pourrie, et une *épée courte +1, +2 contre les créatures enchantées et utilisant la magie*, ainsi que deux dagues d'argent normales (l'une à la ceinture, l'autre dans la botte gauche). Il a 20 m de cable ciré enroulé autour de la taille en guise de ceinture. Près de lui se trouve un squelette en cotte de mailles rouillée mais utilisable, auprès d'un bouclier métallique cabossé. Une épée longue et une hachette ont glissé non loin du cadavre, qui possède également un briquet, deux grands sacs vides et une lanterne brisée.

Non loin de là gît un cadavre en robes déchirées, portant un anneau de cuivre (*anneau de protection +3*) et tenant un bâton brisé en main. Dans son sac à dos se trouve une fiole en acier, bouchée (*potion de guérison*, restaure 2d4+2 pv), trois bougies brisées, deux plumes, une bouteille d'encre et un livre de sorts comptant 16 pages. Les trois dernières sont blanches. Les autres renferment *mains brûlantes, agrandissement, identification, saut, lecture de la magie, bouclier, escalade d'araignée, écriture, lumière éternelle, invisibilité, ouverture, localisation d'objet, et dissipation de la magie*. Il est possible de trouver dans les poches de la robe les composants matériels de ces sorts, enveloppés dans des sacs de toile.

Non loin de l'extrémité nord de la crevasse se trouve un squelette en robe rouge, par-dessus une armure de cuir clouté et un heaume de fer. Un pendentif de bois brisé, probablement un symbole sacré, pend autour de son cou. Il tient en main une lanterne brisée. Deux flasques de verre se trouvent dans son sac à dos. Un marteau est attaché par une lanière à son poignet gauche. Il porte à la ceinture, dans un fourreau, une masse +1. Celle-ci émet une lueur ressemblant à une *aura féeérique* cramoisie lorsqu'on la saisit.

Un humain mort récemment, portant armure de plates, bouclier métallique intact, heaume et bottes renforcées, gît sur le corps du clerc. Une dague se trouve à ses pieds. Il tient en main une épée longue et un javelot (brisé) est passé en travers de son dos. Son bouclier porte l'insigne de l'armée de Lashan. Sa bourse de ceinture contient 15 po, 2 pe et 5 pc.

18. Deux portes de pierre lisse (menant aux zones 19 et 27) et un couloir sortent de cette pièce, qui contient une torchère murale incrustée dans un coin et une mosaïque de tuiles rouges dessinant un sceau, au centre du sol gris pâle. Le sceau est celui de l'école de magie qui fleurissait autrefois ici. Un tirage de 1 sur 1d6 permet à quiconque fouille cette zone pendant 1 tour de détecter le piège se trouvant sur le sceau. Les deux portes sont munies d'un *verrou magique* (lancé au niveau 19). Si on marche sur le sceau, ou si on le touche d'une manière ou d'une autre, un trou s'ouvrira silencieusement dans le plafond et un cobra de fer en jaillira (CA 0, DE 36 m, DV 1, pv 8, morsure: 1-3 pv + poison - sommeil pour 1-2 heures - fait ses JPs comme un magicien de niveau 12; immunisé à tous les sorts d'attaque mentale et aux *toiles d'araignées*, ne reçoit que demi-dégâts des armes normales, a 49% de chances de se dissimuler dans l'ombre, se déplace silencieusement) pour attaquer quiconque se trouve en 18. Le gîte du cobra de fer est une alcôve carrée de 1,5 m de côté, situé au-dessus de la pièce 18.

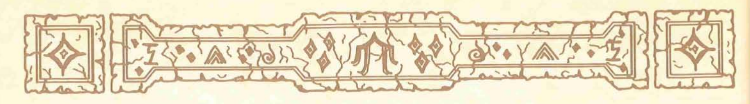
19. Cette pièce de 6m x 6m est cerclée d'étagères couvrant les quatre murs du sol au plafond - sauf à l'emplacement de la porte. Au centre se trouve une solide table à tréteaux et deux hauts tabourets. Les étagères sont chargées de composants matériels pour sorts et d'éléments d'équipement divers, notamment 16 braseros de bronze, un pot de pois, huit carapaces de tortues intactes et un large assortiment de jarres contenant de tout, depuis le charbon jusqu'aux cristaux, en passant par les cils humains. Si les étagères sont examinées avec attention, on découvrira des joints au niveau d'une portion ayant approximativement la taille d'une porte. Si on la tire, cette section révèlera en pivotant un sombre couloir.

20. Cette pièce de 9m x 9m a une porte de pierre ouverte. Elle ne contient qu'un fauteuil en bois et une table ronde, cerclée de huit tabourets. Tous ces éléments sont bancals et vermoulus.

21. Cette zone est similaire à la pièce 20, hormis le fait que la porte est fermée et qu'on y a posé un *verrou magique* au niveau 19. Les murs sont recouverts d'inscriptions illisibles, gribouillées au charbon. Dans la folie, Azimer pense être en train de créer la formule d'une nouvelle potion qui lui donnera l'immortalité et les pouvoirs d'un dieu. en vérité, comme pourra le déterminer n'importe quel magicien de niveau 8 ou plus, sa formule est totalement dénuée de sens.

22. Cette grande (18 m de haut x 51 m de long x 12 m de large, en sa portion la plus large) caverne naturelle irrégulière a un sol sablonneux. Une rivière au courant rapide, aux eaux claires et froides, court à l'extrémité ouest. L'eau tombe à flanc de rocher, se rassemble en une petite mare, puis coule vivement vers le sud-ouest, où la caverne se rétrécit. Elle est assez grande pour que les personnages la traversent à la nage. La pièce est éclairée par une *aura féerique* ténue, lancée sur le plafond, au-dessus de la rivière. Deux des hommes de Lashan se sont enfuis jusqu'ici quand Azimer est devenu enragé, mais leurs corps se trouvent à l'extrémité nord de la caverne, transpercés par des *projectiles magiques*. Chaque homme est vêtu d'une cotte de mailles et porte une épée large; aucun ne possède d'équipement notable. Contacté par un sort de *nécromancie*, l'un ou l'autre se montrera volubile, mais aucun ne connait le destin de Lashan.

23. La rivière court rapidement le long d'un passage naturel, une chute aux murs irréguliers, ou ne demeurent que 10-15 centimètres entre le plafond et la surface de l'eau. Les personnages nageant dans ce cours d'eau glacial seront presque immédiatement engourdis: ils auront du mal à garder des choses en main, leur coordination devenant lente, imprécise et faible (réduction de moitié du score de dextérité, en arrondissant à l'entier inférieur). Cet effet durera pendant 5-10 rounds après que le personnage ait quitté la rivière. Entre la caverne (22) et le viaduc (24) les nageurs seront jetés contre un squelette coincé près d'une vieille grille en fer (tordue pour permettre le passage). Un examen du corps, celui d'un magicien, révèlera un *anneau de chute de plume* en cuivre et une dague d'argent dans un fourreau. Le squelette porte également une unique perle en pendentif. Il s'agit d'une *perle de puissance*, qui rappelle un sort de niveau 3 si elle est portée par un magicien.



24. La rivière traverse ici la crevasse par l'intermédiaire d'un viaduc de 1,20 m de haut, avant de plonger à nouveau dans un tunnel. Si l'on suit son cours plus avant, on s'apercevra qu'il passe sous deux puits - les garde-robes des zones 7 et 8 - avant de continuer son chemin sous terre pendant des kilomètres, jusqu'à rejoindre le Fleuve Ashaba au nord du Valbrume. L'eau froide paralysera vivement tout personnage non protégé qui s'y trouve immergé, ne serait-ce que partiellement - l'effet commençant dès qu'on dépasse le puits menant à la zone 8. Tout personnage paralysé n'ayant pas le moyen de respirer sous l'eau se noiera. Ceux qui survivront seront emmenés avec le courant pour être déposés dans le fleuve après environ 5 heures de voyage. Il est possible à un personnage de remonter le courant, condition d'employer une protection quelconque contre le froid (comme un *Cube de Résistance au Givre*, un *anneau de chaleur ou un sort de résistance au froid*).

25. La porte de cette pièce est faite de pierre et porte un *verrou magique* (niveau 19). Mesurant 15 m x 19,5 m, la salle a été taillée dans le roc. Elle contient une gigantesque table en forme de croissant, taillée dans un bois noir, entourée de trente-trois chaises au dossier droit, de même matière. trois globes de lumière immatérielle sont suspendus dans l'air, à l'extrémité est de la pièce, chacun renfermant un objet: un bâton, une sorte de grand oeuf et une couronne. Trois corps humains fraichement abattus gisent sur le sol autour de la table, tous battus à mort et partiellement dévorés. Au dessus de la tête des personnages flotte un monstre en forme de cerveau, possédant un bec de perroquet et dix tentacules, chacun aussi long qu'un homme de bonne taille. Quatre pierres ressemblant à des gemmes tournent autour de sa tête, hors de portée des personnages. Il flotte vers eux, agitant ses tentacules. Il s'agit d'un grell (CA 4, DE 36m, DV 5, pv 35, 10 tentacules: 1-4 (x 10), + JP contre la paralysation à +4), une morsure: 1-6, vole par *levitation*, immunisé contre la foudre) qui attaquera quiconque entrera dans la pièce. Ce n'est pas lui qui a tué les trois humains gisant là: ils lui ont été donnés par Azimer (dont il est l'animal familier). La condition des cadavres révèle qu'ils n'ont été tués que dans les derniers jours, comme ceux des zones 5 et 15. Il s'agissait de guerriers au service de Lashan.

Des trésors sont répandus autour de la pièce: une épée courte, trois dagues, 4 piques de fer, un maillet en bois, une corde de 18 m, une lanterne à faisceau, un *bâtonnet de détection de l'ennemi* (avec encore 4 charges), une bourse contenant 6 po, une *épée large +2*, un marteau, une lance de fantassin, trois cottes de mailles, deux couvertures, deux fléchettes, un parchemin avec deux sorts de *projectile magique* (au niveau 6) et cinq fioles d'huile inflammable. Azimer n'avait aucun usage de ces objets (ou du moins était-ce ce qu'il pensait).

Flottant juste au-dessus du grell se trouvent quatre *pierres ioniques*. La première est un prisme vert pâle (ajoute un niveau d'expérience), la seconde un fuseau blanc-perle (régénère 1 pv par tour), la troisième une ellipsoïde couleur lavande (absorbe les sorts jusqu'au niveau 4, devient d'un gris mat après avoir absorbé 10 niveaux de sorts) et enfin une ellipsoïde gris mat (d'ores et déjà consommée). La seconde et la troisième de ces pierres fonctionnent normalement en tournant autour du grell.

Les trois objets flottant dans les globes lumineux sont des trophées. Les globes d'air ne sont que des champs de stase permanents; il maintiennent tout objet placé en eux immobile, lévité et à l'abri des déprédations du temps. Les personnages mettant la main dans les globes de lumière ne seront pas affectés. Les objets sont un *bâton de soins* (encore 4 charges), un oeuf de dragon rouge (fécondé et pouvant éclore en quinze jours. Valeur: 1.500 po) et une couronne d'argent (550 po) dans laquelle sont insérés six sapphirs noirs (5.000 po chacun) et un rubis central (5.000 po). Ce dernier est en fait une *gemme de vision*.

26. Ce hall est longé des deux côtés par un total de quinze statues de pierre de taille humaine, posées sur des blocs de pierre hauts de 30 cm. Elles sont toutes extrêmement réalistes et irradient une vague magie, mais ce ne sont que de superbes statues représentant de célèbres magiciens, rien de plus. (Le MD peut choisir de faire de certaines de ces statues de puissants mages qui enseignaient à l'école et ont choisi d'être ainsi pétrifiés pour que leurs apprentis les "réveillent" en cas de besoin.)

Deux portes de pierre (*verrou magique*, au niveau 19) sont insérées dans les murs de ce couloir, une à l'extrémité est et une dans le mur sud (menant respectivement aux zones 27 et 28.)

27. Cette pièce de 6m x 18m était autrefois le bibliothèque de l'Ecole de Sorcellerie; c'est désormais une ruine détruite par le feu. Des cendres et des étagères effondrées, carbonisées, longent les murs et jonchent le sol au centre de la salle, où l'on peut voir également les restes de trois tables, chacune ayant été cerclée par quatre chaises. Une épaisse couche de poussière couvre les cendres. Le feu ne date pas d'hier. Il y a étonnament peu de cendres sur les étagères. Un examen attentif révélera que les livres et parchemins de la bibliothèque étaient en grande partie absents au moment de l'incendie. Murs, sol et plafond sont noircis par la fumée. En les observant avec attention, il est possible de découvrir les contours d'une porte étroite, dans le mur sud, du côté ouest. Si cette zone est poussée, elle pivotera sans bruit pour révéler un passage sombre et silencieux.

28. Cette pièce de 9m x 9m est meublée d'un massif fauteuil de bois sculpté et d'une table ovale sur laquelle repose un grand livre. Sur le mur sud se trouve une tapisserie pourpre, porteuse d'un sceau identique à celui se trouvant sur le sol du hall central (zone 18). La pièce est illuminée par une balle de fongus vert luisant intensément, se trouvant dans une vasque emplie de ce qui ressemble à de l'eau mêlée à du vieux sang noir. Une main squelettique, recelant encore quelques lambeaux de chair, jaillit à demi du récipient. Le fongus se nourrit de charogne. La vasque est située sous la table. Dans la chaise, un squelette encore recouvert d'un peu de peau ridée est assis; il porte des robes en mauvais état. Ses yeux sont deux points blancs de lumière froide. Il fait signe aux personnages de s'approcher.

C'est Azimer (CA 0, DE 18 m, DV 19, pv 76, attaque pour 1-10 (+ JP contre la paralysation), cause l'*effroi* en toute créature ayant moins de 5 niveaux ou 5 DV, n'est blessé que par les armes et attaques magiques, immunisé aux *charmes, sommeil, affaiblissement, métamorphoses, froid, électricité, folie* (voir ci-dessous) ou *symboles/incantations mortels*). Bien que son état de liche l'immunise contre les attaques causant la folie, sa maladie mentale était antérieure à sa transformation en mort-vivant et ne peut désormais plus être soignée, de quelque manière que ce soit.

Azimer est encore bien équipé en matière de sorts et sa condition lui permet tout de même de les lancer (bien qu'il ait 1% de chances



par niveau du sort lancé de faire une erreur, l'incantation n'ayant alors aucun effet). Ses sorts actuels sont les suivants: *projectile magique (x3), lecture de la magie, bouclier, lumière éternelle, ESP, lévitation, bouche magique, verrou magique, dissipation de la magie, rafale de vent,paralysie (x2), suggestion, porte dimensionnelle (x2), piège à feu, mur de feu, mur de glace, nuage léthal, débilité mentale, palalysie des monstres (x2), mur de force, bulle anti magique, incantation mortelle, répulsion, cacodémon, mot de pouvoir: étourdissement, inversion de la gravité, danse irrésistible d'Otto, mot de puissance, cécité (x2), et emprisonnement.*

Il est à noter que les *projectiles magiques* d'Azimer (tirant chacun dix projectiles, à 2-5 points de dégâts pièce) peuvent être dirigés sur des cibles séparées si la liche le désire. Azimer les emploiera en tout premier lieu, les intercalant avec des sorts de défense s'il le juge nécessaire *(débilité mentale* sur un lanceur de sorts, *paralysie ou paralysie des monstres* sur des attaquants qui chargent, ou *inversion de la gravité sur un groupe d'attaquants, bulle anti-magique, s'il se trouve face à de nombreux lanceurs de sorts, etc...) Azimer utilisera une porte dimensionnelle pour se rendre dans la zone 29 s'il est sérieusement menacé.*

Tous les sorts d'Azimer sont inscrits sur le livre qui se trouve sur la table (son dernier livre de sorts, dont il n'a plus besoin mais qu'il conserve pour raisons sentimentales). Le livre est revêtu d'un piège à feu (explosion dans un rayon de 1,5m, infligeant 19 + 1d4 points de dégâts lorsqu'on l'ouvre, à moins de réusir le jet de protection approprié.)

Azimer commencera par accueillir les personnages de manière brutale, exigeant - en un murmure inquiétant - de savoir où ils étaient, pourquoi ils n'ont pas étudié leurs livres de sorts, et leur reprochant de ne pas sembler se soucier de l'importance de leur travail à l'école. Il se lèvera ensuite et deviendra plus amical, plus paternaliste, continuant à traiter les personnages comme des élèves de son "école de magie" et leur donnant les noms de magiciens morts depuis longtemps, qui vivaient ici. Il évitera de toucher les personnages, à moins que l'un d'entre eux ne se montre belliqueux ou ne lui réponde; il pourrait alors l'effleurer gentiment - son toucher glacé infligeant les dégâts normaux - avant de reprendre son discours.

Azimer est persuadé d'être un humain vivant et ne pourra pas être convaincu de son état de liche. Il considérera tout commentaire à ce sujet comme une plaisanterie ou une insulte, selon la manière dont ledit commentaire sera formulé. S'il est attaqué, il se défendra comme décrit précédemment. Bien qu'il lui arrive toujours d'invoquer démons et sorcières des ténèbres pour obtenir les larves qui lui permettent de rester liche, il pense maintenant agir ainsi dans le but d'atteindre un statut divin (ce qui ne se produira jamais).

On ne trouvera dans la pièce aucune trace de Lashan, pas plus qu'on n'y verra des signes de combat. Si la description du tyran est donnée à la liche (c'était un homme d'1,80 m, bruns, barbu, très musclé, qui possédait des yeux verts) ou s'il est nommé, Azimer deviendra agité et le maudira, disant qu'il s'agit d'un traître, d'un voleur, d'un menteur, d'un tricheur et d'un assassin. Il l'accablera d'injures avant de pousser un ricanement atroce et d'avouer qu'il "dort maintenant au centre du monde." Après avoir *étourdi* (avec un *mot de pouvoir: étourdissement*) Lashan, et l'avoir *paralysé* de son toucher, Azimer a utilisé son *ESP* sur l'infortuné tyran, s'est informé de sa vie et lui a ensuite lancé un sort d'*emprisonnement.*

Lorsqu'Azimer rencontre le groupe, le MD peut lui faire accompli toutes sortes d'actes bizarres, "fous", lui faire adopter une conduite dictée par une logique absurde. Azimer n'a aucun désir de quitter son refuge souterrain. Si on le laisse en paix, il finira par s'épuiser et son esprit périra dans quelques centaines d'années. Bien qu'il soit mauvais et puisse être dangereux, il est en général parfaitement inoffensif, sauf lorsqu'il est en colère.

29. C'est ici que se rencontrent tous les passages secrets. Une trou de 2,5 cm de diamètre perce le plafond de cette pièce, renfermant un trou de serrure légèrement plus petit. Un trou rond de 5cm de diamètre s'ouvre dans le sol, sur une profondeur de 1 mètre. Si on en approche une lumière, il est possible d'y voir une longue clef d'or, posée au fond.

Si le groupe réussit à sortir la clef du trou (différents sorts pourront être utilisés, ou une substance adhésive - comme la pois d'une torche enflammée, par exemple - appliquée au bout d'un bâton ou d'une corde) et à l'insérer dans le trou de serrure du plafond, la porte menant en 30 s'ouvrira. La liche s'enfuira ici si elle est menacée, utilisant un sort d'*inversion de la gravité* pour récupérer la clef - le seul objet de la pièce n'étant pas fixé.

30. Ce passage est gardé par un perceur (1 DV, 7 pv, 1-6 points de dégâts) suspendu juste au-dessus de l'entrée de la porte secrète. Ce dernier passage naturel et irrégulier mène apparemment à un cul de sac; mais juste avant le bout, sur le mur est, se trouve une porte secrète (voir zone 29) menant dans une caverne naturelle, servant autrefois de quartiers au Maître de l'Ecole. Les parois de cette caverne sont couvertes de livres; la plupart sont des romans légers écris en commun archaïque et en divers langages elfiques, mais il est aussi possible de trouver des livres de sorts (1 livre par niveau de sorts). Ils contiennent tous les sorts de magiciens connus, à l'exception de ceux portant le nom de leur créateur (tels que ceux de *main de Bigby*).

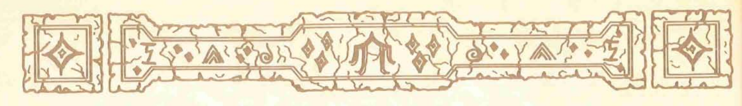
On peut également trouver dans cette pièce deux fauteuil de bois, un large lit avec des draps en coton et une couverture en laine, un tapis, une table, un pot de chambre, deux barils de bois vides, deux chopes en étain, une lampe à huile et seize fioles d'huile (sur le côté d'une étagère du bas), une *corne du Valhalla d'argent*, une *cruche d'alchimiste*, un *bâtonnet de négation* (encore 6 charges, mot de commande: "Arbraer," gravé à l'extrémité), un *heaume de compréhension des langues et de lecture de la magie*, quatre *potions de guérison* (chacune restaurant 2d4 + 2 pv) et un *collier d'adaptation.* Aucun de ces objets n'est étiqueté, ni identifié d'une manière quelconque. Tous sont utilisables par n'importe quel personnage.

Les Livres des Royaumes Oubliés

Voici la description des principaux grimoires magiques des Royaumes. Ils sont définis par leur apparence, leur histoire et leur contenu. Dans les cas où les grimoires contiennent des sorts nouveaux ou uniques, ceux-ci sont décrits selon le format standard du *Manuel des Joueurs.*

Eiyromancie de Nchaser

Apparence: Ce grimoire est mince, relié de cuir noir, et porte le titre *Eiyromancie* sur sa couverture incrustée de nacre. Les bords du livre ont tous été renforcés par des bandes de cuivre, lesquelles sont reliées par deux clips, chacun portant un bouton d'argent permettant de l'ouvrir. Si le bouton du bas est actionné avant celui du haut, une aiguille empoison-



née en sort. L'assassin Nathode dit qu'elle est enduite de poison insinuatif de type D (ou d'intensité équivalente), lequel se renouvelle apparemment à l'aide d'un réservoir interne, situé sous la reliure. Nathode n'a pas manipulé lui-même le grimoire mais a observé ses effets sur une tierce personne. Son témoignage corrobore la légende populaire voulant que meure quiconque tente d'ouvrir l'*Eiyromancie de Nchaser.*

Ce témoignage date de sept hivers, lorsque le livre fut emmené à la cour du Seigneur Nasher par un marchand, un certain Furjur le Désinvolte, qui prétendit l'avoir acheté à un groupe de nains aventuriers, dans une clairière située au coeur des forêts du nord. L'un des membres de la cour de Nasher a tenté d'ouvrir le livre - et y a laissé sa vie (c'est la chose qu'observa Nathode). On plaça donc le volume dans la bibliothèque du Seigneur (Furjur le lui ayant offert en échange d'une charte) sans l'ouvrir. Il a depuis été volé durant les émeutes du Soulèvement des Cinq Feux. On ignore où il se trouve actuellement.

Histoire et Description: Le mage Nchaser, a disparu depuis presque vingt hivers. Avant cela, il parcourait les Royaumes, travaillant et cherchant de nouvelles connaissances magiques, servant même en deux occasions de conseiller à un souverain local. La deuxième fois, alors qu'il aidait les Hauts Capitaines de la cité de Luskan, Nchaser écrivit l'*Eiyromancie* et la donna au Haut Capitaine Taerl. Quelques temps après le départ du mage, le grimoire fut volé et - tout comme son auteur - il n'a depuis cessé de parcourir les Royaumes. Alustriel, la Grande Dame de Lunargent, l'a eu brièvement entre les mains, puis l'a offert à un nain de Citadelle Adbar. Celui-ci n'est jamais rentré chez lui, et le livre s'est perdu à nouveau - scénario classique qui devait se renouveler plusieurs fois au cours des ans.

Contenu: Le sorcier Arbane qui vit le livre brièvement lorsqu'il se trouvait à Luskan (il était ami du Haut Capitaine Suljack) rapporte qu'il contient quatre sorts de magicien: *Conservation de Nulathoe*, un sort de cinquième niveau, unique, utilisé pour protéger et conserver un cadavre; *Globe Luisant de Nchaser*, un sort unique de niveau quatre, utilisé pour créer des globes lumineux; et les sorts peu répandus *Séparation des Eaux* et *Statue*.

Un sort dit "unique" n'est pas disponible facilement, ne se trouvant qu'au sein de l'ouvrage en question, où ayant été inscrit pour la première fois au sein de celui-ci. Dans la plupart des cas, cela signifie simplment que le grimoire est la source survivante la plus ancienne du sort concerné. dans le cas présent, le premier des sorts uniques est dû au tuteur de Nchaser, Nulathoe. Le second a été généré par l'imagination de Nchaser. Par la grâce du Puissant Arabane, tous deux sont reproduits ci-dessous.

Conservation de Nulathoe
Niveau: 5
Portée: Toucher
Durée: Permanent
Zone d'effet: Un cadavre
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 5 segments
Jet de Protection: Aucun

Explication/description: Ce sort sert à protéger les créatures mortes de la putréfaction, renforçant magiquement leurs membres et articulations pour qu'ils demeurent souples et utilisables. Son utilisation pratique la plus fréquente est la conservation de camarades décédés pour les placer dans un sépulcre, ou dans l'espoir qu'ils puissent être rappelés à la vie. Le magicien a besoin de sang frais appartenant à une créature de la même race que le bénéficiaire du sort, ainsi que de la poudre résultant de l'écrasement d'une pierre de lune ne valant pas moins de 7 po. Tandis qu'il prononce son incantation, les zones les plus vitales du corps (torse, tête et cou, articulations des membres) sont aspergées d'un peu de sang. Le corps tout entier est ensuite saupoudré de la poudre de gemme. Le dernier stade du sort est le contact avec le cadavre, moment auquel la magie prend effet. Il est à noter que ce sort ne soigne pas les blessures ni n'arrête les hémorragies.

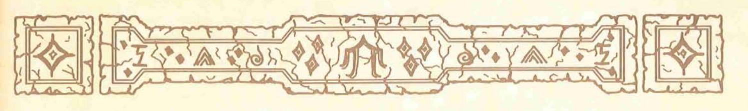
Globe Luisant de Nchaser
Niveau: 4
Portée: Toucher
Durée: Permanent
Zone d'effet: Spéciale
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 1 tour
Jet de Protection: Aucun

Explication/Description: Pour lancer ce sort, il est nécessaire de posséder un globe de verre brun d'excellente qualité et une étincelle. A l'aide du sort, le magicien crée un effet identique à celui du sort *lumière éternelle* lancé sur un objet transparent, mais l'intensité lumineuse demeure sous son contrôle mental. Il est inutile de maintenir un contrôle permanent. Il est possible au lanceur du sort de se concentrer uniquement lorsqu'il désire changer l'intensité du globe, lequel continuera à émettre la quantité de lumière désirée jusqu'à recevoir une nouvelle impulsion mentale (ou bien sûr jusqu'à ce qu'il soit détruit). Il est possible de contrôler un globe à une distance de 3m par niveau du magicien (plus 1 m par point d'intelligence au dessus de 15). Il est impossible de retirer à quelqu'un le contrôle d'un globe, sauf en utilisant un *souhait mineur* ou *majeur*, ou en attendant que l'utilisateur meure - moment auquel le nouveau propriétaire doit toucher le globe pour en prendre le contrôle.

Le Livre à la Griffe d'Argent

Apparence: Ce livre comprend 26 feuilles de papyrus, cousues dans une reliure de cuir, laquelle a été teinte en noir à l'aide d'une teinture durable gardant la peau souple et bien protégée. Sur la couverture est incrustée une griffe d'argent (tenue par ses propres ongles qui traversent le cuir et ont été recourbés à l'aide d'un marteau au sein de la reliure) qui donne son nom au livre. La tranche a été peinte en rouge, assez irrégulièrement, maculant le bord des feuilles.

Histoire et Description: Ce livre a été, croit-on, l'ouvrage de travail du célèbre et fort craint archimage Asmiak, "Sans Peur", lorsqu'il était encore l'apprenti du sorcier Thurl. Ce qui motive cette assertion est essentiellement la griffe que porte la couverture (le livre étant dépourvu de titre et de signature), un symbole qu'utilisait Asmiak à l'époque. Cela ne signifie pas nécessairement que le livre lui appartenait mais une étude des actions de l'archimage révèle ses tentatives répétées pour se le procurer (ou le récupérer, en supposant qu'il l'avait déjà possédé). Ceci indique qu'il en connait l'existence; or le contenu lui en serait tellement superflu maintenant, à l'apogée de sa puissance, que ces tentatives semblent prouver un attachement sentimental à l'objet. Elles n'ont jamais été effectuées personnellement par Asmiak, mais par ses agents. Au moins huit possesseurs du livre, tous magiciens de bas niveau, ont été abattus par ces agents, et d'autres, de niveau relativement élevé, n'ont échappé que de justesse à la mort. Leurs rapports indiquent que les serviteurs



d'Asmiak sont variés, et comprennent de nombreux non-humains. L'un des survivants, un certain Casimur, ancien magicien qui dirige désormais l'auberge du Sorcier Sifflant, raconte à qui veut l'entendre qu'il a été abattu par trois gargouilles, qui se sont enfuies en n'emportant que ce seul ouvrage - au milieu de toute sa bibliothèqe - ce dont il s'aperçut lorsqu'il fut rappelé à la vie par le clerc Acioeil.

Celui-ci confirme l'incident et ajoute que les gargouilles furent abattues par une volée de flèches d'argent lancées par les elfes de la Grande Forêt tandis qu'elles rasaient le sommet des arbres, à la recherche d'un endroit pour se reposer.

Les gargouilles faisaient route vers l'est, direction dans laquelle on prétend que vit Asmiak, au-delà de montagnes et déserts. Le livre tomba dans la forêt et ne fut pas retrouvé par les elfes, mais refit surface quelques hivers plus tard dans un bazar où il fut acheté par le magicien Phandal, ébahi. Celui-ci l'échangea contre des sorts au théurgiste Alphon, lequel s'enfuit dans une forêt en emportant son bien, pour fuir les raids incessants des gobelins contre sa propriété. On ignore ce qu'il advint de lui par la suite, mais le possesseur suivant - connu - du livre est le druide Rairun "Sourcils noirs". Il tenta de l'envoyer à un collègue, de l'autre côté du pays, mais la caravane disparut dans les landes avant d'atteindre son but.

Bien qu'on n'en découvrît jamais aucune trace, un aventurier nommé Shoun retrouva plus tard le livre dans les souterains d'un château désert, et l'emmena à la cité d'Eauprofonde. Là, il le vendit au marchand Déragus, qui ne put jamais le revendre puisque son magasin fut cambriolé le soir même. On sait que le livre se trouvait l'hiver suivant entre les mains du Maître-Voleur Dunas, qui l'échangea à un magicien anonyme, contre trois armes magiques. L'endroit où se trouve à l'heure actuelle le livre est inconnu. Dunas a déclaré qu'il avait été enchanté de se débarrasser du *Livre à la Griffe d'Argent* et que quiconque le trouverait serait bien avisé de le dissimuler, de peur d'être attaqué par les serviteurs d'Asmiak.

Contenu: Les vingt deux premières feuilles du livre contiennent des sorts, inscrits à l'aide d'encre magique sur le papyrus, en une écriture penchée et esthétique, comprenant les runes, glyphes, symboles et notes nécessaires au sujet des conditions et des composantes requises. Les sorts sont, par ordre d'apparition dans le livre: *lecture de la magie, mains brûlantes, compréhension des langues, détection de la magie, effacement, écriture, identification, message, poigne électrique, bouclier, ténèbres sur 5m, détection de l'invisibilité, ouverture, rayon d'affaiblissement, toile d'araignée, verrou magique, intermittence, dissipation de la magie, rafale de vent, infravision, force fantasmagorique* et protection contre les projectiles normaux.

Certaines variations dans les sorts n'appartiennent qu'à ce livre et semblent avoir été approtées par Asmiak. Le magicien Phandal qui copia dans cet ouvrage des sorts dont il avait besoin et nota les changements apportés à ceux qu'il connaissait déjà affirme que le sort de *mains brûlantes* modifié par Asmiak (ou par son maître, Thurl) demandait quatre segments d'incantation, à cause de ses composantes verbales plus longues, et prenait la forme d'un mince rayon de feu, semblable à une baguette ou à un bâton, s'étendant depuis le majeur du magicien. Ce rayon pouvait varier en longueur de 60 cm à 2,5 m par simple commandement mental, mais était arrété (et détourné, éventuellement vers le magicien lui-même) par la pierre, le bois épais, la terre, etc.... Casimur, qui conserve ce sort dans ses livres, note que son effet peut être déployé et rétréci très rapidement, par une simple agitation du doigt, ce qui en fait plus qu'un simple tour destiné à couper des cordes ou à allumer des chandelles.

La vingt-troisième page du livre, bien trop compliquée pour Casimur à l'époque où il possédait le livre, contient des notes sur le moyen de renforcer les flammes du sort, afin d'en faire une arme plus efficace. Cette version améliorée est du second niveau, et on pense que le théurgiste Alphon l'a utilisée en combattant les trolls des landes éternelles. Il faut six segments pour la lancer, elle dure deux rounds et consiste en un cône de flammes s'étendant à 6 m du majeur, pour un diamètre maximal de 2 m. L'intonation de la composante verbale détermine la chaleur des flammes; elles peuvent être assez chaudes pour créer une brise qui repoussera les créatures visées. La flamme inflige +1 aux dégâts (niveau du lanceur +1, exprimé en points de vie) au premier round après leur naissance, et des dégâts égaux à la moitié des niveaux du lanceur (arrondie au chiffre supérieur) lors du second round. Ainsi un magicien de niveau 7 inflige 8 points de dégâts aux créatures frappées lors du premier round, et 4 lors du second round. Phandal a intitulé ce sort le *rayon de flamme*.

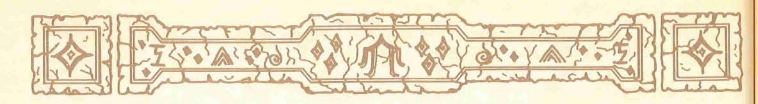
Les autres variations sont minimes. Le sort de *ténèbres sur 5m* d'Asmiak utilise une petite fiole d'encre brisée à terre, servant de centre à l'effet du sort, ainsi qu'une fourrure de chauve-souris. Le sort ne peut donc pas être déplacé une fois lancé et l'encre semble moins efficace que la pois ou le charbon, car le sort ne dure que 8 rounds, plus un par niveau du lanceur. Asmiak exige de l'encre de pieuvre géante, mais Casimur a depuis fait l'expérience avec de l'encre de calmar géant et raporte que les ténèbres sont également générés, mais pour une durée de 6 rounds seulement (plus un par niveau du lanceur). La version d'Asmiak du *Rayon d'Affaiblissement* possède une composante verbale différente de la norme acceptée et se lance en trois segments. Sa portée fixe est de 18 m et sa durée de 8 rounds. De même le sort d'*intermittence* d'Asmiak a une durée fixe de quatre rounds, causée par les différences dans les composantes verbales et somatiques (le niveau et le temps d'incantation restent les mêmes).

La *rafale de vent* d'Asmiak est une version améliorée: elle émane d'une extrémité choisie du lanceur et est donc directionnelle - le magicien pouvant en changer facilement la direction. Les composantes somatiques diffèrent de la norme et la composante matérielle est une graine de pissenlit, de laiteron, ou de toute plante dont les graines possèdent des fibres ressemblant à des poils, leur permettant d'être emportées par le vent.

Les trois dernières pages du livre contiennent des notes détaillées sur la préparation des encres magiques pour les sorts de premier niveau du livre. Les maîtres de l'art remarqueront qu'il ne s'agit pas là des seules formules connues en cette matière.

Le Chambyléon

Apparence: Ce grimoire est réellement splendide. Ses couvertures sont des feuilles d'ormeau poli et iridescent, bordées d'or martelé; ses pages sont d'électrum lustré, dans lequel on a gravé textes, runes, glyphes, symboles et caractères divers. Le Chambyléon (prononcer Kambyléon) vaut probablement au moins 4.000 po, en ne tenant compte que des matériaux qui le composent. Pour un magicien, bien entendu, son contenu le rend en-



core plus précieux.

Histoire et Description: L'origine de ce grimoire est inconnue, mais elle est certainement très ancienne. De nombreuses légendes en accordent la paternité à différents dieux des mers et êtres puissants, mais on ignore en fait où se trouvait le livre avant qu'Alaer - Occupant du Trône du Dauphin, il y a un âge - le mentionne dans un inventaire de la Cour des elfes aquatiques, à Tonnerrécume. Un peu plus tard, il a été transporté hors de la cité et réapparait dans les mémoires du héros Galadonte, qui le trouva sur le pont d'un "vaisseau fantôme" abandonné, à la dérive, qu'il aborda aux large des Iles d'Emeraude. Il le vendit à un magicien dont le nom n'est pas rapporté mais qui fut sans doute le maître de celui qu'on appela "Le Mage Dément", lui-même futur tuteur du sorcier Arbane. Il est probable que le Chambyléon échoua entre les mains du Mage Dément, mais comme il ne le transmit pas à son élève, seuls les souvenirs de celui-ci nous permettent de juger de son contenu. L'endroit où se trouve actuellement le Chambyléon - existe-t-il seulement encore? - est inconnu.

Contenu: Arbane affirme qu'il lisait souvent le Chambyléon lors de ses études, mais qu'il n'était autorisé à en compulser que certaines pages. Bien des choses qu'il aperçut dépassaient son entendement, mais il se souvient que le démon gardien du livre lui dit un jour que celui-ci comprenait en tout 66 pages et que seul le Mage Dément les avait toutes assimilées.

(La brève description que fait Arbane du démon suggère qu'il s'agit d'une succube. Il n'est fait aucune mention d'un démon gardien dans les légendes parlant du livre: il est donc possible que le Mage Dément ait attaché celui-ci à l'objet, peut-être simplement pour la période durant laquelle Arbane avait accès à ses pages.

Toutes celles qu'étudia notre magicien contenaient des sorts. D'après ses notes, il nous a fourni la liste suivante: *respiration aquatique, vol, foudre, bouclier de feu (version à flammes froides uniquement), tempête de glace, eau aérée, cône de froid, invocation d'élémental* (voir ci-dessous), *désintégration, transvision, séparation des eaux, punition spirituelle, cacodémon, invocation instantanée de Drawmij, inversion de la gravité et disparition.* D'après certaines remarques du Mage Dément, Arbane suppose que le livre contient aussi les sorts *emprisonnement* et *sphère prismatique*, mais il n'a pu s'en assurer. Si le livre est empli de sorts et que chacun de ceux-ci occupe une page (comme dans le cas de ceux qu'a étudiés Arbane), il peut en renfermer jusqu'à cinquante ne figurant pas dans la liste ci-dessus. On suppose cependant qu'ils sont bien moins nombreux que cela, et que la plupart des pages inconnues renferment des écritures d'un autre type. Seul le possesseur de l'ouvrage connait la vérité.

Arbane mentionne une différence importante par rapport à la norme dans les sorts du livre: le sort d'*invocation d'élémental* qu'il contient n'invoque que des élémentaux d'eau mais ceux-ci se montrent amicaux envers le lanceur du sort et ne l'attaquent en aucun cas

Un tel élémental peut (5% de chances) retourner sur son plan avant que le sort ne soit achevé, plutôt qu'attaquer, et quoiqu'amical, il n'agira que sur commande du magicien, ne fournissant aucune aide spontanée.

S'il est possible de faire confiance aux enseignements religieux les plus douteux, il doit être noté que les clergés d'au moins sept dieux aquatiques prétendent que le Chambyléon est leur, et assurent que ses pages renferment "la" vérité sur la création du monde par leur divinité. Si c'est le cas, nul ne l'a jamais prouvé.

Le sage Eglisorme a rapporté l'existence de dizaines de puissants livres de sorts et documents magiques des plus divers; les précédents ne sont qu'une des exemples. Avec facétie, il parle de dizaines et de dizaines de nouveaux sorts, inconnus des magiciens "du commun", et de puissances disparues, retenues mystérieusement dans les volumes. Tirant avec contentement sur sa pipe, il affirme que les aventuriers peuvent en découvrir d'autres a tout instant...

***Les Sept Doigts* (La Vie de Thorstag)**

Apparence: Ce mémoire est un épais ouvrage de feuilles de vélin, maintenues ensemble par deux lanières de cuir, et enfermées dans un sac de même matière. Un propriétaire récent, le marchand Zephrum Nelagul, a noté dans ses registres que "Les Sept Doigts" ont 278 feuilles, mais il ajoute que la fin en est abrupte et qu'on semble discerner des failles dans la narration, ce qui suggère que certaines des pages ont été perdues ou enlevées délibérément.

Histoire et Description: Le livre a été écrit par (ou au moins sous la supervision de) l'aventurier Thorstag "Sept Doigts" Amareh, un guerrier qui s'éleva jusqu'à la souveraineté d'un petit val nordique, où il mourut, il y a environ soixante-dix hivers. Le surnom de Thorstag - et titre de l'ouvrage vient de l'habitude qu'il avait de trancher les doigts des ennemis importants, pour les ranger dans une boite en fer. Il y avait sept de ces ennemis, et Thorstag usa de toute évidence de leurs doigts pour une utilisation magique quelconque. L'endroit où ils se trouvent actuellement est inconnu.

Contenu: Le volume relate la vie de Thorstag, ennuyeuse et triviale si l'on en croit les rapports ("de pénibles pages de rêves, de plans maladroits et de violence irraisonnée", d'après Zephrum), mais contient également trois passages remarquables.

Le premier est une description détaillée et exacte de la sélection d'une carte, le Vide, au sein d'un jeu de *cartes merveilleuses*, si complète que quiconque lisant ce paragraphe pourrait immédiatement reconnaître les mêmes effets s'ils se produisaient en sa présence.

Le second est la recette de fabrication de l'*onguent de Keoghtom*, recette dont on ignore si elle est ou non correcte. Curieusement, aucun possesseur du livre n'a précisé si elle l'était, se contentant de mentionner sa présence. Ceci suppose qu'ils n'ont pas tenté l'expérience, pour une raison quelconque: il est possible que la recette soit incomplète, trop difficile d'exécution, que les composants soient fort rares, ou que l'écriture elle-même contienne un piège ou gardien magique qu'ils ont préféré laisser en paix.

Le troisième passage intéressant est un inventaire détaillé des dots des princesses Elmyra et Hlassela du Cormyr, que Thorstag contribua à garder au cours d'un voyage de Suzail, la capitale du Cormyr, jusqu'à Arabel, une cité située à quelque distance au nord-est. Le voyage se déroula paisiblement, les princesses se marièrent et partirent vers l'est en compagnie de leurs époux royaux (mais inidentifiés par Thorstag). Ni lui, ni l'auteur de cet ouvrage (le sage Eglisorme) ne connaissent leur destin, mais la plus grande partie de ces dots doit désormais se trouver dans quelque tombe ou trésor oriental. La liste de Thorstag comprend le poids et les signes distinctifs des bijoux (puisqu'il était chargé de garder ceux-ci de toute contrefaçon et substi-



tution). Les aventuriers et les historiens y trouveront certainement une source d'inspiration, sinon de richesse.

L'endroit où se trouve actuellement le mémoire est inconnu. Il a été vu pour la dernière fois dans les mains d'un homme inidentifié "ayant les vêtements et les manières d'un marchand du Sud", selon Zephrum Nelagul qui le vendit audit marchand dans un bazar d'Eauprofonde, pour neuf-cents pièces d'or. Zephrum affirme qu'il obtint lui-même le livre d'un ignorant bailli de Longueselle, lequel le vendait en tant que partie du contenu de la maison d'un mort. Celui-ci, un certain Borwyn, était un marchand de peaux et de produits de cuir, dont le commerce couvrait la plus grande partie du Nord et qui avait acquis, selon les paroles de Zephrum, "un étrange assortiment de talismans et d'objets précieux". On peut supposer que Borwyn a visité le val où Thorstag régna et fut enseveli, ou qu'il obtint le livre d'une autre personne à laquelle Thorstag l'avait donné, à moins qu'elle ne le lui ait volé après sa mort. Si la lumière était faite sur les pages supposées manquantes, on en saurait peut-être plus sur la manière dont Borwyn obtint le mémoire et sur le contenu intégral de ce dernier.

Le Nathlum

Apparence: il s'agit d'un volume totalement anodin, fait de feuilles de parchemin brunes et ayant tendance à se recourber, cousues à une couverture de toile grise.

Histoire et Description: Le Nathlum est totalement et fortement maléfique; ses protections magiques ne peuvent être dissipées (du moins pas par le sort connu communément sous le nom de *dissipation de la magie*), et causent à toutes les créatures d'alignement bon aveuglement ainsi que douleur atroce dans les yeux et la tête. (Eglisorme offre une description confuse des symptomes, qu'il est inutile de détailler ici mais qui peut être interprétée de la manière suivante: toute personne d'alignement bon recevra 2-4 points de dégâts par round pendant lequel le livre sera tenu ou parcouru). Son origine et la signification de son titre sont inconnues: sa première identification irréfutable se trouve dans le catalogue de Tymor Troisécus, l'inventaire du butin qu'il ramena des guerres contre les orques, mais il est possible d'en découvrir la trace dans les écritures brouillonnes des orques, à l'époque où ils étaient menés par Wund. Il y a près que quatre cent ans, Orfidel coucha sur papier sa rencontre avec le mage maléfique Lethchauntos le Noir, lequel vivait chez les orques, et décrivit comme en sa possession un livre qui pourrait fort bien être le Nathlum. Du hall de Tymor, le volume se rendit à Padhiver, faisant partie de la dot de la fille de Tymor, Nulauznye (Eglisorme suppose que Tymor désirait s'en débarrasser), et ne fit plus parler de lui jusqu'à ce qu'il se retrouve de manière étonnante entre les mains de Phrandjas de Port Dder (une ville nordique), un thaumaturge dont les études prudentes et précises lui permirent de se hisser rapidement dans la maîtrise de l'Art.

Contenu: Phrandjas a laissé des notes extrêmement précises au sujet du Nathlum: nous apprenons que celui-ci semblait complet lorsqu'il le reçut, et contenait seize recettes de poisons, quatres *glyphes* de garde introuvables ailleurs, ainsi que la formule du sort *labyrinthe*. Phrandjas, malgré la douleur que lui causait l'étude du livre (il était bon), recopia certaines des recettes pour les revendre aux alchimistes de la ville, ainsi que tous les glyphes, et Eglisorme a transmis une partie de ces informations.

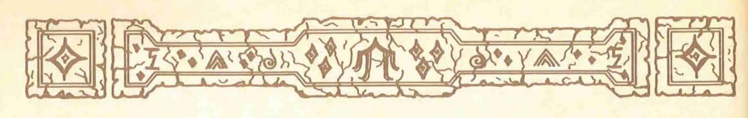
Les recettes de poisons n'ont pas été popularisées par Eglisorme; d'après lui: "Elle sont extrêmement simples à réaliser et compte tenu de nos communications parfois trop efficaces, finiraient fatalement par tomber en de mauvaises mains". Pour les aventuriers, il a cependant donné le moyen de reconnaître les substances.

Le *Lhurdas* (aussi appelé "la mort Jaune" et "le dernier verre de Beltyn") est un poison à base de vin. Il possède un goût de vin blanc sec et se mêle aisément à celui-ci. Il réagit avec les acides digestifs de l'estomac (efficace sur des corps humains, orques ou elfiques) et dévore rapidement les tissus internes. L'ingestion provoque (dans les 2 rounds) des nausées, des convulsions, et de terribles crampes internes et brûlures, causant 1-6 points de dégâts lors du premier round où le poison agit, 2-12 lors du second et 1-4 lors du troisième. Il n'inflige par la suite plus le moindre dégât, quelle que soit la dose utilisée. Une seconde ingestion de *lhurdas* causera un malaise et inhibera les soins, mais n'infligera plus de dégâts durant une période de 3-24 jours. Il est inefficace en usage externe. Le jet de protection permet de ne recevoir que la moitié des dégâts.

Le *Varrakas* est un sirop noir et épais. Pour éviter qu'il ne soit détecté, on ajoute généralement une goutte à des sauces sombres mais les effets augmentent en fonction de la dose ingérée. Le *varrakas* a un goût légèrement huileux mais peu marqué. Chaque goutte inflige 1-4 points de dégâts lorsqu'il pénètre dans le système sanguin (il dépasse le système digestif en "se faisant passer" pour une substance nutritive) et n'agit que 18-24 tours après l'ingestion. Le *varrakas* est inoffensif en usage externe et est efficace sur tous les mammifères. Le jet de protection permet de ne recevoir que la moitié des dégâts.

La *Prespre* (aussi appelé "Fléau de la Mère") est un liquide inodore, et incolore, se mélangeant aisément avec toutes les boissons, à l'exception du lait et des produits dérivés, dont il se sépare. Efficace seulement sur les humains et par voie orale, il cause des vertiges soudains et une distorsion de la vision, lesquels commencent 1-3 rounds après l'ingestion et durent pendant 1-12 rounds. Durant cette période, la victime se déplace avec maladresse et combat à -2 au toucher, +2 sur la classe d'armure s'il ne dispose que d'une vision normale, ou -1 et +2 s'il possède l'infravision ou des sens visuels améliorés. Dans le même temps, la victime reçoit 1-2 points de dégâts par round, dûs à l'explosion des vaisseaux sanguins superficiels (ce qui donne à sa peau une apparence couperosée). A chaque round, la réussite d'un jet de protection empêchera ces dégâts d'être encaissés, mais si la victime reçoit une blessure durant un combat (ou dûe à toute autre cause) pendant ledit round, le JP n'est plus autorisé - car le choc de la blessure augmente les fluctuations du système sanguin et de la pression artérielle causées par la *prespre*. Celle-ci fonctionne en comprimant et en gonflant alternativement et aléatoirement les vaisseaux sanguins dans le corps de la victime.

Le *Belpren* est une substance acide d'un bleu lumineux qui inflige instantanément 1-12 points de dégâts en entrant en contact avec la peau ou les tissus internes (pas de JP). Des applications subséquentes de *belpren* sur les parties déjà affectées ne causeront pas de dégâts supplémentaires mais ceux qui sont mentionnés plus haut s'appliquent pour une portion de corps ayant grossièrement la taille d'une main. Pour chaque zone supplémentaire de cette taille qui est affectée, 1-12 points de





plus sont reçus. Néanmoins les dégâts provoqués par ingestion ne peuvent être reçus qu'une seule fois. Toute ingestion subséquente provoquera des vômissements involontaires. Le *belpren* n'attaque pas le métal ni les étoffes ou le cuir tanné. Exposé à l'air, il sèche et devient inoffensif en 1 round, aussi ne peut-il pas être utilisé sur des armes. Le *belpren* est neutralisé par une application d'huile de lampe. Il est efficace sur toutes les créatures.

L'*Orvas* est un liquide translucide de couleur verte, à la saveur douce-amère. Il inflige 1-6 points de dégâts en pénétrant dans le système sanguin (immédiatement s'il est injecté, par l'intermédiaire d'une blessure ou d'une égratignure, ou au bout de 18-24 tours s'il est ingéré), et 1-4 points de dégâts par round lors des deux rounds suivants. Un jet de protection réussi signifie que le poison est inefficace contre la créature concernée. L'*orvas* peut servir d'antidote au *varrakas (voir ci-dessus) s'il est introduit dans le système sanguin avant que le varrakas* n'ait fait effet. Il agit sur tous les mammifères.

L'*huld* (aussi appelé "Saut" ou "Danse de la Mort") est une huile inodore efficace sur les créatures non-humanoïdes - à l'exception des humains et demi-humains - et n'agit que par voie insinuative. Ses effets sont les mêmes, quelle que soit la dose, et se manifestent 1-4 rounds après l'application (un Jet de Protection les annule). L'*huld* provoque des spasmes musculaires graves, des nausées et la perte du contrôle moteur, de l'équilibre et de la parole, ce qui dure pendant 1-6 rounds. Durant cette période, une victime est incapacitée mais ne constitue cependant pas une cible facile car elle est généralement convulsée, ou animée de mouvements rapides et imprévisibles. Les facultés mentales sont totalement épargnées (il est donc possible de communiquer par pouvoirs psi ou d'autres manières. Celles-ci peuvent parfois être utilisées par la victime ou d'autres personnes pour contrôler les effets du poison). Un individu particulier aura une résistance de 95%aux effets de l'*huld* pendant 10-21 jours après y avoir été exposé une fois. Des dosages répétés au cours d'une même rencontre seront donc la plupart du temps inutiles. On pense souvent que l'*huld* affecte tous les individus mais on parle parfois de certaines immunités assez inexplicables.

Le *Jetoeil* est un liquide noir spéculaire affectant par ingestion tous les mammifères (inoffensif par contact ou insinuation; JP pour la moitié des dégâts). Il rend noires les pupilles des yeux, bien que cela n'affecte pas la vision, et cause immédiatement 1-8 points de dégâts par attaque des nerfs. La victime ne ressent cependant aucune douleur (les "yeux noirs" dureront aussi longtemps que l'effet anesthésiant). Le *jetoeil* est parfois utilisé volontairement avant une séance de torture ou après avoir reçu des blessures (évitant ainsi un tirage de résistance aux chocs métaboliques). Il a un goût amer de noisette pourrie et il est difficile de le mêler à la nourriture ou à la boisson.

L'*Ulcrun* est un liquide visqueux, d'un blanc laiteux, efficace sur toutes les créatures à sang chaud, uniquement par insinuation. (Pas de jet de protection). Deux rounds après le contact, il cause 1-4 points de dégâts musculaires, affaiblissant et ramollissant les tendons, les ligaments, les os et les cartilages. Le round suivant, il cause 1-12 points de dégâts et 1-4 points lors de celui d'après, après quoi les effets s'achèvent. Jusqu'à ce qu'elle soit soignée (de manière naturelle ou magique), la créature affectée aura perdu 1-4 points de Force et 1 point de dextérité.

Le *Tuenain* est une huile rare et épaisse n'étant dangereuse que pour les nains. Insinuative, on la répand généralement sur les armes. Elle ne sèche pas mais une exposition prolongée à l'air en atténue la puissance. Elle n'est efficace que pendant 26-31 jours. Au



contact, le *tuenain* inflige 1-8 points de dégâts, accompagnés d'une douleur "ressemblant à celle des fers rouges", et 1-6 points supplémentaires lors des trois rounds suivants. (Un jet de protection réussi permet de réduire de moitié tous les dégâts subis).

Les *Glyphes de Garde* figurant dans le *Nathlum* reflètent la nature maléfique de celui-ci. Ils ne peuvent être utilisés que par des magiciens mauvais et n'affectent que les créatures bonnes, bien que celles-ci puissent échapper aux effets en prononçant le nom du glyphe ou en le détruisant. Le passage des créatures neutres ou mauvaises ne déclenche aucun de ces glyphes. En voici la description:

Zuth ne peut être lancé que par un clerc de niveau 6 ou plus. Il se pose sur une porte ou sur le pourtour d'une ouverture: toute personne d'alignement bon traversant celle-ci ou passant en dessous reçoit 2-12 points de dégâts électriques, jaillissant d'un côté à l'autre de l'ouverture, depuis de nombreux points.

Yammas ne peut être lancé que par un clerc de niveau 8 ou plus. Lorsqu'il est activé, 11-18 bouches hurlantes apparaissent autour du glyphe et jaillissent au bout de longs cous reptiliens (jusqu'à 6 m) pour mordre la créature activant le piège. La victime doit réussir un jet de protection contre chaque manifestation ou bien être frappée par celle-ci, recevant ainsi 1-4 points de dégâts. Les crocs se fixent, à la manière d'une lamproie, et les bouches drainent 1 pv de sang par round subséquent, jusqu'à ce qu'elles - ou la victime - soient détruites. Chacune peut être tranchée en recevant 7 points de dégâts (à condition que le septième au moins soit infligé par une arme tranchante). Il est aussi possible de s'en libérer par la force. Toutes les bouches sont CA 7. Tout personnage ayant une Force de 16 ou plus peut lancer un jet de protection contre 3 bouches par round - et pour tout jet réussi, l'étreinte d'une bouche est brisée: elle ne draine pas de sang au cours de ce round et retourne se fondre au mur ou bien s'abat, sans vie. Ce glyphe ne disparait pas après une activation: il rétracte ses bouches survivantes et attend la victime suivante, jusqu'à ce que toutes les bouches aient été détruites.

Hlack ne peut être lancé que par un clerc de niveau 9 ou plus. Il fonctionne comme une barrière magique empâchant le passage des créatures d'alignement bon. Cette barrière de force se maintient jusqu'à ce que la zone où elle a été lancée soit elle-même détruite, brisant ainsi le glyphe, ou jusqu'à ce qu'un sort d'*ouverture*, d'*effacement*, ou autre similaire soit lancé. Toute personne d'alignement bon frappera un mur invisible et recevra 1-6 points de dégâts électriques. Les contacts subséquents avec la barrière causeront 1-6 points de dégâts électrique par round (pas de jet de protection).

Curtal ne peut être lancé que par un clerc de niveau 10 ou plus. Toute tentative pour passer ce glyphe causera le jaillissement de bras de feu depuis ses trois extrémités pointues, qui frapperont la (ou les) créature(s) tentant de passer. S'il y a trois créatures ou plus, chaque bras choisira une cible différente: dans le cas contraire deux d'entre eux frapperont la cible la plus proche et le troisième une autre, ou bien les trois se concentreront sur une seule cible. (Un jet de protection est autorisé pour ne recevoir que la moitié des dégâts). L'activation de ce glyphe alerte toujours un gardien, appelant parfois instantanément un démon ou un diable, mais prévenant la plupart du temps magiciens ou gardiens de bêtes de se préparer à l'attaque. Le glyphe demeure jusqu'à ce qu'il soit *effacé*, frappant avec ses bras de flammes chaque fois qu'il est activé. Un sort de *dissipation de la magie* contraindra l'un des bras de feu à se rétracter à ne pas attaquer pour cette activation particulière. Durant chaque round que des créatures se tiennent devant le glyphe mais ne prononcent pas son nom (ne l'ayant pas passé mais se trouvant dans les 5 m) *Curtal* s'activera - aussi les créatures se déplaçant lentement pourront-elles être frappées plusieurs fois.

Le Livre d'Etudes

Apparence: Les détails de l'apparence du Livre d'Etudes sont inconnus, mais on dit qu'il s'agit d'un volume relié dont la couverture ne porte aucune inscription.

Histoire et Description: Il existait autrefois une école de magie dans la cité elfique de Myth Drannor. On appelait les enseignants les Sept Sorciers, dont l'un n'était connu que sous le titre de Mentor. Sa fondation et ses objectifs sont oubliés, car il y a bien longtemps que Myth Drannor n'est plus qu'une ruine, et les Sept Sorciers avaient disparu bien avant la destruction de la cité.

La plupart des mages dont les noms sont désormais connus au travers des royaumes ont reçu l'enseignement de cette école de magie, et il est de notoriété publique que le Mentor avait fait réunir en un livre les sorts façonnés par ses élèves, après les avoir testés et approuvés. Les rapports traitant du contenu du Livre d'Etudes varient: il est possible que plusieurs livres de ce type aient été compilés, mais seule l'existence de l'un d'entre eux est prouvée.

Le sage Flamsterd des Iles Lunae a acheté le grimoire intitulé Le *Livre d'Etudes des Sorciers* à un groupe d'aventuriers, et en a soigneusement recopié le contenu. Il a ensuite revendu une partie de ces secrets pour une grosse somme d'argent, avec laquelle il a acheté l'île qui porte désormais son nom. Il n'en jouit hélas pas longtemps. On pense que l'un de ses clients a deviné ce qu'il possédait car une nuit le mage et la totalité de sa tour, sur la côte de l'île orientée vers le large, ont tout bonnement disparu. D'autres supposent que le sage s'est lui-même détruit en pratiquant la magie. d'autres encore affirment qu'il a quitté notre plan d'existence.

Aucune soudaine flambée de pouvoir n'a cependant été notée parmi les pratiquants de l'Art, aussi suppose-t-on que le Livre d'Etudes a été perdu ou détruit. Le journal personnel de Flamsterd, les *Chroniques des Lunaes*, étaient envoyé périodiquement de l'île du sage à son ami Eglisorme, et dans l'une de ses éditions se trouvait l'intégralité du *Livre d'Etudes*. Certains sorts achetés existent bien entendu toujours, répandus de par les Royaumes. C'est la bibliothèque d'Eglisorme qui nous a appris l'existence des sorts ci-dessous; le contenu actuel du *Livre d'Etudes* peut varier légèrement. Certains pensent que le sort *Perte d'Esprit* a été créé par Khelben "Bâton Noir" Arunsol, d'autres affirment que c'est l'oeuvre du Mentor lui-même. Les autres sorts portent le nom de leur créateur.

Contenu:

Déseuphorisant de Spendelard
(Nécromantique)
Niveau: 4
Portée: Toucher
Durée: 1 tour par niveau du lanceur
Zone d'effet: 1 créature
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 8 segments
Jet de protection: Aucun

Explication/Description: Ce sort élimine les effets néfastes de toutes les drogues (y compris l'alcool) sur la créature les ayant absorbées. La dextérité et les facultés mentales re-



deviennent aussitôt normales, laissant le bénéficiaire sain d'esprit et débarrassé de toute douleur, capable d'entreprendre des taches difficiles exigeant une grande concentration, comme par exemple lancer des sorts. La douleur causée par des blessures - même mortelles - sera éliminée, bien que le *déseuphorisant* ne guérisse en aucun cas les dégâts infligés à l'esprit ou au corps. Si la condition de l'individu n'est pas redevenue normale au moment où les effets du sorts s'achèvent, ceux de l'intoxication reprendront leurs droits. Les fonctions naturelles se poursuivent cependant même durant l'effet du *déseuphorisant*, aussi une gueule de bois ou autre incomfort temporaire pourrait-il fort bien disparaître avant la fin du sort. Celui-ci n'a aucun effet contre la folie ou les conditions mentales causées par magie (comme un sort de *débilité mentale*) mais procure un bonus de +4 aux jets de protection contre tous les poisons pouvant affecter son bénéficiaire (si le jet de protection a déjà été manqué au moment où le sort est lancé, celui-ci en autorisera un second, normal. Le bonus de +4 ne s'appliquera pas plus qu'une quelconque pénalité.) La composante matérielle de ce sort est une goutte d'eau bénite versée sur la langue ou la peau du bénéficiaire (le sort ne peut être lancé que sur une seule créature).

Griffe de Caligarde
(Conjuration/Invocation)
Niveau: 4
Portée: 18 m
Durée: 1 round/niveau du lanceur
Zone d'effet: Une créature
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 4 segments
Jet de Protection: Annule

Explication/Description: L'utilisation de ce sort requiert la griffe ou le pied d'une créature, lequel est détruit durant l'invocation, faisant naître une invisible griffe de force. Le lanceur indique (en désignant un endroit; la vue n'est pas nécessaire) une cible se trouvant à moins de 18 m. Si celle-ci réussit son jet de protection, la griffe n'apparait pas. Dans le cas contraire, la griffe doit localiser sa victime en lançant un dé de toucher, comme s'il s'agissait d'une arme maniée par le lanceur du sort. En cas de succès, elle inflige immédiatement 1-4 points de dégâts. Par la suite, jusqu'à l'expiration du sort, jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou que la victime s'échappe en devenant éthérée ou en quittant d'une manière ou d'une autre le plan du lanceur du sort, la griffe infligera 1-4 points de dégâts par round, frappant de manière infaillible.

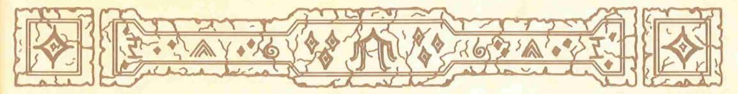
Bien que la griffe ne manque jamais sa cible, les dégâts qu'elle inflige peuvent être annulés par *bulle anti-magique, bouclier, main d'interposition de Bigby*, ou autre barrière magique. Elle peut être détruite par une *dissipation de la magie* mais ne peut être ni contrôlée ni endommagée physiquement. Elle n'est ni vivante, ni intelligente et ne peut accomplir aucune autre tâche que celle décrite plus haut. Le lanceur de sort peut la dissiper à volonté mais n'a pas besoin de se concentrer continuellement pour la maintenir: elle ne disparaitra pas s'il est tué ou rendu inconscient. (Il peut bien entendu faire de nouvelles incantations en présence de la griffe). Ses attaques n'interfèrent pas nécessairement avec les actions ou les mouvements de la cible qui peut fort bien lancer des sorts ou se livrer à un combat physique.

La griffe demeurera inexorablement en compagnie de sa cible, quelles que soient la distance parcourue, les barrières physiques et même en cas de déplacements aériens ou aquatiques. Elle ne changera jamais de cible, mais se dissipera à la mort ou à la disparition (voir ci-dessous) de celle-ci. Si elle ne réussit pas initialement à localiser sa cible, elle demeurera à une distance de 3m de celle-ci, présence invisible (utiliser la table des Lancers de Missiles, GDM p 59, pour déterminer l'emplacement exact) jusqu'à l'expiration du sort. Si une créature quelconque s'approche à moins de 3m d'elle après que la cible manquée se soit éloignée, la griffe frappera automatiquement (dé de toucher obligatoire) sans aucun effort de volonté de la part du lanceur du sort. La griffe peut ainsi être lancée sur une porte pour éviter toute entrée ou sortie intempestive. Il est ausi à noter qu'un magicien distrait ou imprudent pourrait fort bien être frappé par sa propre griffe. Une fois le sort lancé, le magicien ne peut savoir si la griffe est active ou non qu'en observant la conduite de sa cible - ou comme noté ci-dessus, en subissant une attaque surprise. Dans ce dernier cas, il peut bien sûr la dissiper immédiatement. Si sa seconde attaque échoue, la griffe continuera cependant d'attaquer quiconque pénétrera dans sa zone d'effet (3m) jusqu'à l'expiration du sort, et pourra donc fort bien frapper sa cible originelle, si celle-ci revient auprès d'elle après s'être éloignée. La *griffe* ne peut localiser et affecter que des cibles possédant une existence tangible dans le plan où elle est lancée.

Pisteur de Tulrun
(Divination/Altération)
Niveau: 4
Portée: 3 m
Durée: 4 rounds/niveau du lanceur
Zone d'effet: Spéciale
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 8 segments
Jet de Protection: Aucun

Explication/Description: Lorsque ce sort est lancé, le pisteur - un chemin luminescent et continu ressemblant à un sort de *lumière* - se crée dans un rayon de 3m autour du magicien. Il indique la piste la plus récente d'une créature que désire suivre le lanceur, décrite verbalement par lui-même, tandis qu'il tient la composante matérielle (une pincée de phosphore ou une source de lumière vivante, telle que fongus ou luciole). Pour que le *pisteur* apparaisse, la créature doit avoir été présente dans le rayon de 3m autour du lanceur moins de 1 jour par niveau de celui-ci auparavant. Le sort indiquera la route qu'a prise la créature dans la zone de 3 m puis s'étendra à la vitesse de 180m/round le long du chemin emprunté, le suivant pour toute la durée du sort. Une fois au-delà du rayon de 3m, il n'indiquera que le chemin de la créature, que le magicien n'est pas obligé d'avoir vue, ni même de connaître, tant que celle-ci est demeurée en contact avec le sol. Les sorts de *Passage sans traces* et autres effets magiques similaires ne tromperont pas le pisteur, qui suivra le chemin des créatures même au-delà de barrières physiques telles que portes, et de sauts (qu'il s'agisse d'acrobaties pures ou du résultats des sorts de *saut* ou de *porte dimensionnelle*) inférieurs à 42 m. Il ne pourra suivre la trace d'un voyage aérien mais brillera sous et sur l'eau.

Le chemin s'arrêtera lorsque la cible sera atteinte, à l'expiration du sort, ou en tout endroit où la créature visée à usé d'une *téléportation*, quitté le plan du lanceur, ou s'est embarquée sur une monture, un chariot, un vaisseau ou un *tapis volant*. Dans le dernier cas, un individu atteignant la fin du chemin recevra une image mentale claire de la direction dans laquelle le voyage s'est poursuivi, même s'il s'agit d'un autre plan. Si la créature visée a pris place sur une monture ou à bord d'un véhicule, l'image mentale sera celle de la destination atteinte. Des portions du pisteur



peuvent être effacées par *dissipation de la magie, ténèbres éternelles* etc., mais il ne peut être touché physiquement (une *rafale de vent* ne le déplacerait par exemple aucunement).. A l'expiration du sort, le *pisteur* disparaîtra lentement dans le néant. quiconque n'en ayant pas atteint l'extrémité ne recevra aucune image mentale de la destination de sa cible. Le *pisteur* est intangible et il est impossible de marcher sur lui. Il est possible de le traverser ou de voyager en lui sans ressentir d'effets néfastes. Son contact n'active ni ne distort la magie ou les phénomènes physiques qui le traversent.

Sommeil Hanté de Tasirin
(Enchantement/Charme)
Niveau: 3
Portée: Toucher
Durée: Spéciale
Zone d'effet: Une créature
Composantes: V, S
Temps d'incantation: 1 round
Jet de Protection: Annule

Explication/Description: Ce sort ne peut être lancé avec succès que sur une créature endormie. Le sommeil doit être normal - l'inconscience, le coma ou autres états similaires de détérioration mentale, tels que concussion, drogues, activité astrale ou psi, et sorts de *charme* en causeront l'annulation. Le *Sommeil Hanté de Tasirin* plonge sa victime dans un sommeil profond durant 1 tour par niveau du lanceur, dont on ne peut s'éveiller que par les sorts de *Souhait Mineur* ou de *Dissipation de la Magie*, par une douleur violente (blessure) ou la volonté du magicien. La cible bénéficie d'un jet de protection, qui annule en cas de succès les effets du sort.

Le magicien n'est jamais directement informé des pensées ou de l'état mental de sa cible, ni du succès du sort. Lorsqu'il se trouve dans un tel profond sommeil, la créature est ouverte à l'influence de visions ou rêves subconscients. Le lanceur du sort peut projeter une scène ou vision spécifique dont la clarté, les détails et la précision dépendront de sa concentration - la scène devant être visualisée mentalement durant l'incantation. De telles visions peuvent se faire passer pour des communications divines ou des souvenirs, et pourront être utilisées pour influencer des décisions, faire accomplir une certaine action à la victime, la troubler, ou inversement la calmer en période d'angoisse. Un magicien habile à l'utilisation de ce sort peut insuffler moral, joie, enthousiasme - ou dépression.

Durant le "sommeil hanté", la victime est particulièrement réceptrice à un sort de *suggestion*, pouvant être lancé par le même magicien ou par un autre. Elle pâtit d'une pénalité de -3 sur son jet de protection. La suggestion sera "entendue" par la victime comme une impérieuse voix mentale, à condition qu'elle soit bien entendue exprimée en un langage qu'elle peut comprendre. Ce sort ne peut pas être utilisé sur soi-même.

Aura Magique Dansante de Laeral
Niveau: 3
Portée: 6m + 3m/niveau du lanceur
Durée: 1 tour/niveau du lanceur
Zone d'effet: sphère de 12m de diamètre
Composants: V, S, M
Temps d'Incantation : 6 segments
Jet de Protection: Annule

Explication/Description: Ce sort requiert une pincée de poussière lancée dans l'air autour du lanceur et d'un objet quelconque (lequel ne sera absolument pas affecté par le sort) irradiant à cet instant une aura magique. Le sort fait alors danser et papillonner de petites auras magiques d'objet en objet - y compris créatures et zone à grandes surfaces, comme les puits). Les auras ne sont pas visibles à l'oeil nu (il est nécessaire d'utiliser un sort de *détection de la magie* ou assimilé), ni par les créatures réussissant leur jet de protection, ou celles munies d'un sort de vision réelle. Si le jet de protection est manqué, ce sort troublera pendant toute sa durée les *détections de la magie* et autres sorts du même type. Les auras ne disparaîtront pas au toucher, mais une *dissipation de la magie* détruira toutes celles qui se trouvent dans sa zone d'effet.

Eclair Céleste d'Archveult
(Altération)
Niveau: 4
Portée: 3m/niveau
Durée: 2 rounds
Zone d'effet: Spéciale
Composants: V, S, M
Temps d'invocation: 4 segments
Jet de protection : Aucun

Explication/Description: Ce sort requiert un cristal - une gemme à facettes, du quartz ou du verre taillé - d'au moins 2,5 centimètres de longueur. Le magicien lance le cristal sur la créature ou la zone visée en prononçant les derniers mots de l'incantation. Le trajet de ce projectile crée dans l'air un "éclair" luisant d'apparence similaire au *Pisteur de Tulrun*. Cet éclair mesure 1,2 m de diamètre et s'étend jusqu'à une longueur maximale de 3 m par niveau du magicien. Il ne se matérialisera pas sous l'eau et s'achèvera là où le cristal frappera l'eau, une barrière quelconque, ou passera hors de portée du lanceur. (Si ce dernier cas ce produit, le cristal est détruit immédiatement. Dans le cas contraire, il ne l'est qu'à l'expiration du sort). Toute chose vivante entrant en contact avec l'éclair recevra 1-4 points de dégâts de choc par niveau ou dé de vie qu'il possède (en ignorant les ajoûts: un monstre à 5+5 dés de vie recevrait 5-20 points de dégâts, tout comme un monstre à 5 DV). Lorsque le sort est lancé, il est nécessaire de faire un tirage de toucher, en appliquant tous les modificateurs relatifs aux distances en matière de projectiles; reportez vous aux règles du GDM page 59 en cas de coup manqué. Une créature frappée par le cristal lui-même reçoit 1-6 points de dégâts par niveau ou dé de vie qu'elle possède. Il lui est possible de se saisir du cristal et de le retourner à l'envoyeur. L'éclair continuera de se propager à la limite de la portée du lanceur, aussi celui-ci peut-il fort bien être frappé par son arme propre. Néanmoins se saisir directement du cristal inflige une nouvelle fois 1-6 points de dégâts par niveau ou Dé de Vie, et implique de réussir un tirage de choc métabolique.

Un *éclair céleste* dure pendant deux rounds après l'incantation. Il peut être détruit intégralement ou en partie par contact avec une *bulle anti-magique*, un *mur de force* ou un *bouclier* ou sort similaire, par une *dissipation de la magie* ou une *rafale de vent*. Il est impossible de le dévier, de l'arrêter ou de s'en isoler. Il ne se propagera pas au travers de substances métalliques mais une armure, n'étant pas étanche, ne protégera pas de ses effets. Les créatures et objets non magiques pénétrant dans la zone de l'éclair ne le dévieront pas plus qu'elles ne le trancheront ou l'annuleront. Un cristal pénétrant dans une zone protégée magiquement, ne permettant pas la formation de l'éclair, est immédiatement rendu inoffensif.

Perte d'Esprit
(Enchantement/charme) Réversible
Niveau: 9
Portée: Toucher
Durée: Spéciale
Zone d'effet: Une créature
Composantes: V
Temps d'incantation: 2 segments



Jet de Protection: Annule

Explication/Description: Ce sort consiste en une phrase prononcée tandis que le magicien touche la cible (il est possible de le lancer sur soi-même, ne s'en servant qu'en dernier ressort, pour échapper à une mort certaine, à la torture ou à des dégâts mentaux), faisant ainsi fuir l'esprit du corps. Ce dernier subit aussitôt une curieuse transformation: il demeure dans la position qu'il occupait lorsque le sort a été lancé, entouré par une aura de force luisante qui n'autorise aucun contact physique, même les plus violents. Les membres peuvent être déplacés en pressant sur cette armure invisible mais ils retrouveront lentement leur position originelle dès que cessera de s'imposer la pression. Les attaques magiques, le feu, les poisons, les substances corrosives et celles qui provoquent des maladies (telles que les gelées ocres, les limons verts, les vers putrides, et ainsi de suite) ne peuvent atteindre le corps. Les fonctions vitales d'une personne ayant *perdu l'esprit* sont totalement suspendues, si bien que le corps ne respire ni ne vieillit plus. Le regard devient fixe. Les personnes ainsi affectées ne peuvent plus utiliser aucun des sens qu'ils possédaient, ni retrouver leur corps sans aide.

L'esprit libre erre lui derrière des défenses mentales qu'il s'est lui-même forgées, le rendant immunisé contre toutes les formes d'attaques et de contact magique, psi et autres. Un esprit errant n'est détectable par aucun moyen connu, et ne quitte jamais le plan matériel primaire. Il lui est impossible de contrôler ses errances, ni ce qu'il observe. Il ne garde généralement que peu de souvenirs de ses visions et de ses spéculations (le MD doit décrire 1-6 phrases ou scènes sans donner la moindre explication supplémentaire). Un esprit errant ne peut délibérément prier, étudier ou faire de la recherche magique, ni choisir d'observer tel ou tel local, événement ou individu.

Un esprit errant peut être rendu à son corps par une *altération de la réalité*, un *souhait mineur* ou une *restauration de l'esprit*, l'inverse du présent sort. Celui-ci peut également être utilisé pour soigner la folie et tous les désordres mentaux, la débilité mentale et les dégâts physiques infligés au cerveau. Il mettra fin à tous les contrôles mentaux (y compris les *quêtes, magiques ou religieuses* et les *charmes*, qu'ils proviennent de sorts ou de créatures telles que nixes ou vampires), libérant totalement l'esprit de ses influences sans causer le moindre mal à l'individu - mais il lui est impossible de rendre des pouvoirs psi perdus. Une créature délirante, ivre, épuisée ou droguée peut retrouver clarté d'esprit et vivacité mentale grâce à ce sort. Les deux formes sont susceptibles de donner lieu à un jet de protection et si celui-ci est réussi dans le cas d'une *restauration de l'esprit* (quels que soient les désirs de la créature visée), le sort n'aura aucun effet. Cela ne signifie pas que l'esprit ne pourra pas être restauré, simplement que cette tentative ponctuelle a échoué.

Le Livre de Bravomme

Apparence: Ce mince volume noir est habilement relié de cuir luisant - du meilleur Yokeuf, peau de l'animal appelé yoke-boeuf ou yokeuf, des plaines de l'Amn) - agrafé à deux plaques d'ardoise et sur lequel on a gravé le motif répété d'un humain et d'un dragon, face à face, chacun crachant du feu sur l'autre. Entre ces couvertures se trouvent cinquante-trois feuilles du meilleur vélin blanc, toutes cousues à une bande de cuir noir à l'aide de fil de soie, l'ensemble étant de la plus belle facture. (Plusieurs pages additionnelles semblent avoir été arrachées. Le motif des couvertures s'étend sans interruption sur le devant, le dos et la tranche, ne laissant libre qu'une bordure périphérique ainsi qu'une plaque ovale au centre de la première de couverture. Cette dernière zone porte le caractère appelé "Rune de Bravomme". La voici:



Histoire et Description: Bravomme de Lunargent était un mage aux manières et aux paroles mesurées, aimé et révéré en son temps dans le Nord et les cités de la Côte des Epées, car il pensait que la magie appartenait à tous et que tous devaient en profiter. Il accomplit bien des bonnes actions au cours des années qu'il passa à parcourir les Royaumes et sa légende les amplifia encore. Bravomme cherchait toujours de nouveaux sorts - et s'engageait dans de dangereuses aventures pour les obtenir, comme par exemple le pillage du trésor du dragon noir Raurgoch (qu'il abatti à l'aide de la magie qu'il trouva dans sa propre antre) et l'ouverture de la tombe du Roi-Sorcier, où ce mage légendaire - désormais liche - conservait ses livres de sorts avec autant de ferveur que les os de ses maîtresses et de ses chiens.

Et Bravomme fit toujours profiter de ces connaissances tous ceux qui en avaient les capacités. Il écrivait sans relâche des sorts pour le compte de ceux qui étaient trop jeunes, trop malades ou pas encore nés. Il payait l'hospitalité qu'on lui offrait durant ses voyages avec des sorts, lancés à des fins louables, et son nom est encore prononcé avec affection et admiration. On dit souvent d'un bébé gentil, timide et beau qu'il possède les "yeux de Bravomme". Un acte de gentillesse désintéressée est souvent dit "à la manière de Bravomme."

Devenant vieux, Bravomme se rendit à l'Ecole des Merveilles, fondée quelques années plus tôt par les mages Myrdon et Salasker, où il écrivit ses sorts à l'usage des apprentis. Il mourut sur le chemin du retour et lorsque l'on apprit qu'il avait péri au sein d'une tempête de neige dans les hautes forêts, les Maîtres ordonnèrent que les sorts écrits par Bravomme soient rassemblés et conservés dans la bibliothèque afin que tous puissent les voir et les utiliser. Ceci fut fait, le livre fabriqué par des artisans elfiques, la couverture dépeignant une célèbre épisode de la jeunesse de Bravomme: sa farouche bataille contre un dragon rouge, qu'il taquina (et enragea) en lui recrachant ses flammes au visage avant de l'abattre.

Le livre ne demeura cependant pas longtemps à l'école. Lors d'une froide nuit d'hiver, des démons en abattirent les Maîtres et la plupart des apprentis, incendièrent les tours (démons qu'on murmure invoqués par quelques novices jaloux ou imprudents qui perdirent le contrôle de leurs créatures). L'Ecole n'existait plus. Les voleurs furent les premiers à avoir le courage de s'aventurer dans les ruines fumantes. L'un d'entre eux doit avoir trouvé et emporté le Livre de Bravomme car celui-ci refit surface quelques années plus tard à Scornubel (identifié par le sage Laertilus parmi les trésors qu'il étudiait pour le compte de Vaerum, le Maître Voleur. Ce dernier, chef d'une guilde locale, fut bientôt victime d'une "guerre grise" (l'un des fréquents affrontements entre guildes rivales) et le livre disparut. On ignore désormais où il se trouve, mais la plupart des sages pensent qu'il existe toujours.

Contenu: Ce livre ne contient que des sorts et des tours sous leur forme standard (respectant les règles du MANUEL DES JOUEURS et du UNEARTHED ARCANA), à raison de un par page, à l'exception des deux sorts uni-



ques décrits ci-dessous. Ils apparaissent dans l'ordre suivant: les tours *nettoyage, séchage,* et *lumière bleue,* ainsi que les sorts *altération des feux normaux, fermeture, identification, réparation, poussée, lecture de la magie, sommeil, lumière éternelle, ténèbres sur 5m, détection du mal, détection de l'invisibilité, dissipation du silence* (sort unique), *ESP, oubli, ouverture, lévitation, localisation d'objet, bouche magique, corde enchantée, force, verrou magique, intermittence, dissipation de la magie, boule de feu, vol, paralysie, infravision, chaumière de Leomund, foudre, protection contre le mal sur 3m, protection contre les projectiles normaux, ralentissement, langues, respiration aquatique, voyage flottant de Bravomme* (sort unique), *charme-monstres, porte dimensionnelle, arme enchantée, bouclier de feu* (les deux versions), *globe d'invulnérabilité mineur, allométamorphose, autométamorphose, désenvoûtement, oeil magique, main d'interposition de Bigby, cone de froid, paralysie des monstres, passe-murailles et mur de force.*

Les deux sorts uniques du Livre de Bravomme sont les suivants:

Dissipation du Silence
(Abjuration/Altération)
Niveau: 2
Portée: 0
Durée: Spéciale
Zone d'effet: une sphère de 3m de rayon par niveau du lanceur
Composantes: S, M
Temps d'incantation: 2 segments
Jet de Protection: Aucun

Explication/Description: D'un geste de la main et en lançant en l'air une pincée de poudre de diamant (pour au moins 50 po), le magicien crée une puissante aura qui annule tous les *silences* magique se trouvant dans la zone d'effet et dissipe tous ceux qui pourront y être lancés (par sorts ou objets) durant un round par niveau du lanceur, après le round d'incantation. Ainsi une *dissipation du silence* lancée par un sorcier de niveau 12 annulerait (sans jet de protection) tous les silences posés sur lui ou autour de lui et empêcherait de tels silences de se former ou de revenir pendant 12 rounds consécutifs après l'incantation. Une *dissipation de la magie* pourra à son tour détruire la *dissipation du silence* mais le *silence* ne reviendra que s'il est relancé ou s'il a une nature permanente (fonction d'un objet magique). L'aura créée par ce sort est toujours une sphère centrée sur le lanceur du sort, s'étendant au travers de murs et portes, autour des objets faisant obstacle et ainsi de suite.

Voyage Flottant de Bravomme
(Altération)
Niveau: 4
Portée: 0
Durée: Spéciale
Zone d'effet: Un être
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 4 segments
Jet de Protection: Spécial

Explication/Description: En utilisant ce sort, le magicien ou la créature qu'il touche (si elle n'est pas volontaire, elle bénéficie d'un jet de protection pour annuler l'effet du sort) peut se téléporter en un endroit spécifique - visualisé et désigné durant l'incantation. Cet endroit peut se trouver séparé du bénéficiaire du sort jusqu'à 3m par niveau du lanceur verticalement, et 6m par niveau horizontalement. Le changement de position ne prend qu'un segment et le bénéficiaire du sort peut demeurer pendant un round au nouvel endroit (ou moins si le magicien le souhaite) avant d'être retéléporté à sa position d'origine.

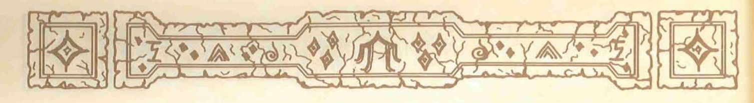
Durant le temps passé à l'endroit où il voyage, le lanceur peut faire des attaques physiques, se déplacer, ramasser ou déposer des objets ou lancer tous les sort dont les composantes sont disponibles et dont le temps d'incantation est inférieur à 1 round. Il est à noter qu'il est possible que ces sorts ne prennent effet qu'après que le magicien ait réintégré sa position initiale. Ceci ne peut cependant être le cas s'il s'agit d'un effet instantané, comme celui d'une *boule de feu.* S'il n'a pas été accompli plus tôt, le *voyage* de retour se produit toujours à la fin du round, quels que soient les désirs et l'état du magicien - même s'il est mort.

La téléportation ne souffre aucun risque d'erreur. Si le *voyage* est accompli dans une zone d'ores et déjà occupée par un corps solide (peu probable, la destination devant se trouver en vue du magicien), ou si la zone de retour est similairement bloquée, le voyageur est étourdi (incapable de lancer des sorts) et plongé dans le plan astral. Il est à noter que le *voyage* est une forme de téléportation: aucune barrière physique ni magique ne peut l'empêcher, pas plus que le voyage de retour: un voyageur jeté au sol, comprimé ou encombré physiquement de quelque manière que ce soit sera tout simplement débarrassé de ces contraintes lors du voyage de retour. Tout ce que porte le voyageur, à l'exception des créatures vivantes qui seront simplement laissées en arrière) sera téléporté avec lui, jusqu'à un poids maximum de 5.000 po. La composante matérielle de ce sorts est une petite balle de caoutchouc (pouvant être naturel, juste à la sortie de l'arbre). Il est à noter que si la destination choisie est hors de portée du magicien, le sort ne fonctionnera pas: un segment est perdu, et il est possible de désigner une seconde destination. Si elle est elle-aussi hors de portée, rien ne se produit et le sort est gâché.

Le Livre de Sorts de Daimos

Apparence: Ce grimoire ne porte ni titre ni inscription. Il est fait de lourdes pages de bon parchemin, cousues à une bande de ficelle cirée, laquelle est clouée à une planche en chêne, elle-même liée à des couvertures de bronze fin, le tout étant recouvert de peau de dragon d'argent. Ce *livre de sorts* est très lourd et mesure trois mains de largeur pour quatre de hauteur. Il est aussi épais que deux doigts et se compose de trente-six pages. Une *bouche magique* permanente a été lancée sur lui; lorsqu'il sera touché par une créature quelconque, la *bouche* apparaîtra et dira d'une voix mâle, froide et calme: "Repose-moi ou meurs!". Il ne reste cependant aucune protection magique sur le livre pour confirmer cette menace. Il ne présente aucun signe de dégradation dûe à l'âge ou aux mauvais traitements.

Histoire et Description: Ce volume est apparu pour la première fois dans les légendes des Royaumes il y a quelques trois-cents hivers, lorsque le Maître de Caravanes Muirhar "Froncesourcil", un homme de l'est, traversa Anauroch (le Grand Désert), à la tête d'une caravane de soixante-sept chariots. Cette périlleuse traversée se déroula paisiblement mais des groupes de gnolls attaquèrent les humains au niveau de la Passe des Os Blanchis. Nombreux furent ceux qui tombèrent avant que les gardes de Muirhar ne puissent détruire les assaillants. Les corps des gnolls furent désarmés et dévêtus avant que la caravane ne reparte. Sur l'un d'entre eux, on trouva un vieux sac de cuir, de toute évidence volé à une précédente victime. Au sein de celui-ci se trouvait une note écrite en commun: "Je n'ai



plus l'usage de ceci, ni de rien d'autre en ce bas monde. Tu est mon apprenti le plus habile, aussi t'appartient-il de droit. N'utilise le Hurlement qu'en dernier ressort. Daimos".

Muirhar emmena le livre et la note au mage Ulthorn d'Eauprofonde, qui garda le secret durant de longues années et n'en utilisa apparemment pas les pouvoirs avant la nuit de sa mort. Son apprenti Rendergallis qui étudia le grimoire sous la surveillance d'Ulthorn rapporte que celui-ci mourut au cours d'un duel de sorciers contre un ennemi bien plus puissant que lui, l'archimage Ahrabose, mais qu'il abattit son adversaire dans sa défaite, en faisant s'effondrer sur eux la Tour de Yintros, grâce à un Grand Hurlement. Rendergallis et de nombreux autres jeunes apprentis et prestidigitateurs d'Eauprofonde explorèrent cette nuit là les ruines de la Tour, cherchant des objets magiques et des parchemins. On retrouva le corps pulvérisé d'Ulthorn, en compagnie de son bâton sectionné et de son anneau de sceau en émeraude, mais le Livre de Sorts avait disparu. Sur les cendres qui avaient été Ulthorn, quelqu'un avait griffonné en commun: "Daimos reprend ce qui lui appartient".

On n'est guère sûr de ce qu'il advint par la suite du grimoire, mais des histoires confuses sont parvenues dans les Royaumes du Nord, en provenance d'Ankhapur - dans le sud lointain - et de Deuxétoiles, une étape située à la croisée de plusieurs pistes sur la route de commerce appelée la Voie Dorée, à l'est de la Mer Intérieure, à propos de deux batailles distinctes au cours desquelles des magiciens auraient employé un Grand Hurlement. L'un des deux, une femme, est connue d'un sage, Thantos de Selgonte, qui affirme qu'elle est trop jeune pour avoir connu le sort avant ou juste après la mort d'Ulthorn, à Eauprofonde, et qu'elle doit donc l'avoir appris depuis. Peut-être l'a-t-elle glané en une autre source mais Thantos, le vieux Rendergallis et Eglisorme s'accordent tous pour reconnaître que le Livre de Sorts de Daimos en est la seule existante. Qui ou ce qu'est Daimos, ainsi que ses buts et pouvoirs actuels sont à l'heure actuelle inconnus.

Contenu: Les deux dernières pages sur les trente-six que contient le *Livre de Sorts* sont blanches, mais toutes les autres portent des sorts de magicien, comme suit (dans l'ordre d'apparition): *identification, projectile magique, invisibilité, lévitation, toile d'araignée, boule de feu, invocation de monstres I, ralentissement, suggestion, confusion, effroi, piège à feu, autométamorphose, nécro-animation, nuage léthal, débilité mentale, linceul de flammes* (sort unique), *Alarme* (sort unique), *bulle anti-magique, désintégration, quête magique, globe d'invulnérabilité, réincarnation, répulsion, poigne de Bigby, duo-dimension, mot de pouvoir: étourdissement, disparition, grand hurlement* (sort unique), *nuage incendiaire, barrière mentale, sorts astral, seuil et emprisonnement.* Tous les sorts d'utilisation commune figurent dans leur forme standard à l'exception de l'*invocation de monstre I*, que Daimos (ou un autre être) a conçue pour que le lanceur du sort puisse par un effort de volonté déterminer la nature des monstres invoqués (75% de chances de succès). Le temps d'invocation est étendu à 1 round complet (la créature désirée devant être visualisée mentalement pendant assez longtemps). Le nombre de créatures apparaissant est toujours de 2-8.

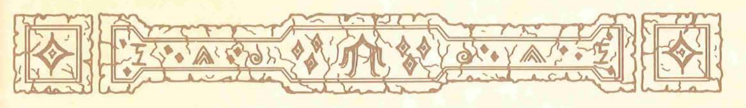
Les trois sorts uniques du *Livre de Sorts de Daimos* sont:

Linceul de Flammes
(Altération)
Niveau: 5
Portée: 3m
Durée: Spéciale
Zone d'effet: Aura autour d'une créature
Composantes: V, S, M
Temps d'invocation: 5 segments
Jet de protection: Spécial

Explication/Description: Grâce à ce sort, un magicien cause l'apparition d'une aura de flammes crépitantes autour d'une créature involontaire. A moins que celle-ci ne soit efficacement protégée contre le feu, elle reçoit des dégâts appropriés, tous les objets inflammables qu'elle porte (vêtements, papiers tels que parchemins ou livres de sorts) doivent lancer un jet de protection contre le feu magique sous peine d'être détruits, et les autres créatures se trouvant dans un rayon de 3m peuvent également recevoir des dégâts. Le *linceul de flammes* enveloppe la victime et fait rage, envoyant de petites langues de feu jusqu'à une distance de 3m sur toutes les créatures se trouvant dans cette zone. Chaque langue inflige 1-4 points de dégâts et peut elle aussi bouter le feu aux objets inflammables. La cible principale du sort bénéficie d'un jet de protection par round. Le premier de ceux-ci s'effectue à -4: s'il est réussi, le linceul ne se forme pas, la cible ne ressent aucun mal et le sort est perdu. Le second jet de protection s'effectue à -3, et ainsi de suite, celui du 5ème round étant normal, et celui du 6ème bénéficiant d'un bonus de +1, puis +2, etc. jusqu'à ce que la victime en réussisse enfin un - moment auquel le linceul disparait. Pour chaque round pendant lequel elle est enfermée dans un *linceul de flammes*, une créature reçoit 2-12 points de dégâts dûs au feu. Si elle porte de l'huile inflammable, les dégâts de celui-ci sont ajoutés à la somme précédente, si le récipient contenant l'huile manque son propre jet de protection. Les composantes matérielles de ce sort sont une pincée de salpêtre (en poudre, ou au sein d'une substance naturelle, telle que la fiente), un petit morceau de phosphore et une fine pièce de dentelle, d'étoffe ou de toile d'araignée solide.

Alarme
(Evocation)
Niveau: 5
Portée: Toucher
Durée: Spéciale
Zone d'effet: un objet
Composantes: V, S, M
Temps d'invocation: 1 round
Jet de Protection: Aucun

Explication/Description: Lorsqu'une *alarme* est posée sur un objet, le magicien est par la suite averti du moment où celui-ci se déplace - ou est déplacé - de la position qu'il occupait au moment du lancement du sort, ou de l'instant où il est touché par une créature vivante. Il est possible de lancer une *alarme* sur n'importe quel objet non-vivant, quelle qu'en soit la taille, mais les utilisations les plus fréquentes s'effectuent sur les livres de sorts, les serrures, les portes, les bâtonnets, bâtons ou autres trésors. Lorsque l'objet sera touché pour la première fois après avoir reçu une *alarme*, le magicien - même s'il est endormi, charmé ou inconscient, même si de nombreuses années ont passé, s'il se trouve fort loin, voire sur un autre plan - recevra des images mentales dudit objet et des environs. Si des créatures vivantes se trouvent à moins de 3m de l'objet, ou l'ont touché, le magicien recevra des images claires d'elles et de leurs actions durant 1 round par niveau - il faut ici considérer le niveau qui était le sien au moment où il a lancé l'*alarme*. Il ne s'agit ni d'un *ESP*, ni d'un *oeil magique*. Le magicien n'entend rien, ne sait rien de ce que disent ou pensent les créatures et ne peut voir ce qui les entoure ni savoir dans quelle direction ils se dirigent après avoir quitté le voisinage immé-



diat de l'objet. Il est possible au magicien de déplacer ou de toucher un objet sur lequel il a placé une *alarme* sans déclencher lui-même celle-ci. Il est à noter que les tremblements de terre et autres phénomènes violents pourront déclencher le sort, même si aucune créature, ni aucune tentative délibérée de le déplacer n'est impliquée. Les objets sur lesquels est posée une alarme irradient une faible aura magique. Si une *dissipation de la magie* est lancée sur un objet portant une *alarme*, celle-ci sera immédiatement déclenchée et non dissipée. Il est à noter qu'une alarme ne fonctionne qu'une seule fois et n'est en aucun cas une protection permanente ou continue. La mort du magiecien l'ayant lancée met fin à sa magie, même si l'*alarme* n'a pas été activée ou si ledit magicien est ensuite rappelé à la vie. Les composantes matérielles de ce sort sont un peu de toile d'araignée, une petite clochette en laiton ou en argent et un monocle ou spéculum de verre ou de cristal.

Grand Hurlement
(Evocation)
Niveau: 8
Portée: Soi-même
Durée: Instantané
Zone d'effet: cône de 6 m x 27 m
Composantes: V, S
Temps d'incantation: 1 segment
Jet de protection: Spécial

Explication/Description: Le lancement d'un *Grand Hurlement* inflige immédiatement au magicien 2-8 (2d4) points de dégâts, pouvant être ragagnée par le repos ou des soins magiques: il est nécessaire de faire un tirage de résistance aux chocs métaboliques. Le lanceur déchaîne une vague de son d'une force colossale, comparable à celle que produit une *trompe de la destruction*: 18 points de dégâts structuraux, dans une ligne de 2,5 m x 30 cm - ce qui suffit à pulvériser un pont-levis, fendre un rocher ou abattre un pavillon normal. Toutes les créatures se trouvant dans le cône de son doivent lancer un jet de protection contre la magie. Celles qui le réussissent sont étourdies pour 1 round et assourdies pour 2 rounds. Celles qui échouent sont étourdies pour 2 rounds, assourdies pour 4 rounds et reçoivent 1-10 points de dégâts physiques. Tous les objets, magiques ou non, qui se trouvent dans le "chemin étroit" décrit ci-dessus doivent lancer un jet de protection contre les coups critiques. En cas d'échec, ils sont détruits. Les créatures se trouvant dans le "chemin étroit" reçoivent des dégâts doubles (2-20) s'ils manquent leur JP, et 1-10 (plus deux rounds d'étourdissement et 4 de surdité) s'ils le réussissent. La composante matérielle de ce sort est un objet mineur sur lequel a été posée une aura magique (ou bien un parchemin ou un objet magique), tenu par le magicien et détruit par la libération d'énergie. Il est impossible d'utiliser une relique pour lancer un *Grand Hurlement*.

Livre de Num "Le Fou"

Apparence: Ce grimoire est un mince volume formé de deux plaques de bois-de-fer grossier, reliées par des lanières de cuir, prenant en sandwiche vingt-quatre feuilles volantes de bon parchemin.

Histoire et Description: Num "Le Fou" (aucun rapport avec Lum "le Fou") était infirme de naissance et grandit sous les lazzis et les moqueries, dans les ruelles du port de Selgonte. Son seul refuge était le splendide Jardin de Chasse du Hulorn de Selgonte, une vaste réserve entourée de hauts murs, se trouvant au sein de la cité, à l'accès interdit à tous sinon aux invités du Hulorn (Num avait découvert un vieil égoût qui y menait). Ne pouvant que ramper, Num fut un jour découvert et traqué par l'un des chasseurs du Hulorn, qui lui passa à cheval sur le corps et leva sa lance pour l'abattre, avant d'être lui-même tué par la chute d'un arbre mort. Num quitta le jardin à la hâte et se rendit dans les forêts intérieures.

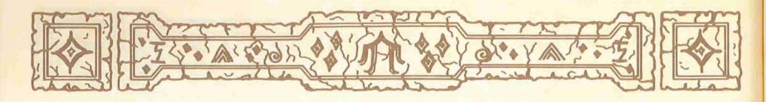
Quoique fondamentalement cynique et agnostique, il n'attribua pas à la chance la chute de l'arbre mais à la volonté de Sylvanus, et il commença à révérer le Père avec dévotion. Cherchant un druide du cercle de Valombre, il apprit les bases des connaissances sylvestres et devint vite un ermite, se tenant à l'écart des hommes et travaillant sans relâche au bien de la forêt. Il fut enfin débarrassé de son infirmité par des elfes sylvestres reconnaissants et vécut longuement dans la solitude et la sérénité, inventant de nouvelles prières à Sylvanus - pour lesquelles, en plus de ses travaux, il fut récompensé par le Père. A sa mort, les elfes protégèrent sa clairière et sa caverne des chasseurs de trésors et des druides trop curieux, aussi plusieurs années s'écoulèrent-elles avant que des orques commandés par Gorth ne découvrent le livre de prières de Num, et ne l'emportent pour le remettre en des mains inconnues. Num n'était pas fou mais parlait et pensait de manière étrange, aussi les hommes le pensaient-ils souvent dément, d'où son surnom. Ses prières sont écrites d'une main habile et sont fort respectées, aussi bien par les druides que par les elfes.

Contenu: Ce sont les mémoires de l'elfe Ruven Mithalvarin qui nous apprennent le contenu de ce livre. Chaque page ne contient qu'une seule prière. La première est une action de grâce générale (un rituel non-magique) rendue à Sylvanus. Les vingt-trois suivantes sont des instructions spécifiques et des litanies visant à prier le Père pour qu'il accorde des sorts spécifiques: *aura féérique, invisibilité aux animaux, passage sans traces, purification de l'eau, piège à feu, obscurcissement, paralysie animale, pièges sylvestres, arbre, respiration aquatique, bouclier végétal* (prière unique, décrite ci-dessous), *invocation de créatures sylvestres, communion avec la nature, porte végétale, pulvérisation d'épines* (prière unique), *contrôle des vents, passe-plantes, répulsion du bois, invocation du temps, animation de la roche, confusion, char de la mort (prière unique), transmutation du métal en bois.*

Les prières spéciales créées par Num (ou lui ayant été inspirées par Sylvanus) sont les suivantes:

Bouclier Végétal
(Altération)
Niveau: 4
Portée: 3m/niveau (distance du lanceur au point d'effet choisi pour le sort)
Durée: 1 round/niveau
Zone d'effet: Spéciale
Composantes: V, S, M
Temps d'invocation: 6 segments
Jet de Protection : Aucun

Explication/Description: Un sort de *bouclier végétal* change instantanément des broussailles ou buissons vivants en un bosquet le plus épineux qui soit, poussant jusqu'à une hauteur de 2m et s'étendant dans un volume horizontal sur un rayon de 3m, plus 3m par 2 niveaux d'expérience du lanceur (un druide niveau 2 provoquerait donc la naissance d'un bouclier végétal de 3m de rayon). Il est aisé de traverser en force ce bouclier mais il arrêtera en lui tous projectiles ou créatures volantes: toutes les créatures emprisonnées dans un *bouclier végétal* au moment de sa formation ou celles qui y pénètreront par la suite recevront 3-6 points de dégâts par round, dûs



aux épines. Les êtres portant des harnois, des loricas ou des armures de plates ne reçoivent que 1-3 points par round. Ceci s'applique également aux créatures faites de pierre ou dont la peau possède une dureté comparable. Celles qui portent une armure plus fine, comme une cotte de mailles, reçoivent l'intégralité des dégâts. Dans tous les cas la réussite d'un jet de protection contre les sorts diminue les dégâts de moitié. Il est impossible de lancer des sorts dotés de composantes somatiques au sein d'un bouclier végétal. De plus les vêtements et objets divers doivent réussir une fois par round un jet de protection contre l'acide, sous peine d'être déchirés et détruits. Un *bouclier végétal* disparaitra instantanément si son créateur le désire. Il se maintient sinon en place pendant 1 round par niveau du lanceur, la plante reprenant ensuite son état normal.

Les composantes matérielles du sort sont des plantes vivantes quelconques (lesquelles sont transformées en *bouclier végétal),*du gui, une épine provenant d'une plante quelconque et un bouton, une pétale ou une feuille d'églantier (ou de rosier). Le feu détruit un *bouclier végétal* en 1 round mais les créatures se trouvant alors à l'intérieur reçoivent 2-12 points de dégâts (pas de JP). La zone sur laquelle a été lancé un *bouclier végétal* irradie une faible aura magique pendant 2-6 tours après que le sort a expiré, et peut être utilisée pour tromper des créatures suivant l'aura d'un *passage sans trace.*

Pulvérisation d'épines
(Altération)
Niveau: 4
Portée: 3m
Durée: 1 round
Zone d'effet: Spéciale
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 3 segments
Jet de Protection: Aucun

Explication/Description: Grâce à ce sort, un druide peut faire jaillir avec force de sa main, ou des buissons alentours (devant se trouver à moins de 3m de lui) des épines poussant naturellement ou crées par magie, afin de s'en servir de projectiles. Les épines infligent chacune 1 point de dégâts et peuvent voler jusqu'à une distance de 36 m, au cours du round d'incantation, frappant autant de cibles que le désire le druide et que le sort le permet (voir plus bas). Le druide peut diriger les épines sur toutes les combinaisons de cibles vivantes ou non-vivantes (parchemin, lanterne, outre à vin) qu'il peut voir. Les épines ne touchent leur cible que si un jet de toucher est réussi (à +4 chacune), comme si elles étaient réellement maniées par le druide (pas de pénalités de distance).

Les druides qui utilisent souvent ce sort portent souvent des fléchettes en bois enduites de venin soporifique. Les projectiles lancés par une *pulvérisation d'épines* peuvent changer de trajectoire en cours de vol pour suivre leur cible ou éviter des obstacles. Ils sont suffisament rapide pour rattraper la plupart des oiseaux en vol (environ 120m/segment). Le druide peut animer un maximum de quatre épines par niveau d'expérience. Ce sort fonctionne sous l'eau mais le jet de toucher des épines s'effectue alors normalement et la portée est réduite à 27m.

Char de la Mort
(Evocation, Conjuration/Invocation)
Niveau: 7
Portée: 3 m
Durée: Spéciale
Zone d'effet: Spéciale
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 1 tour
Jet de protection: Spécial

Explication/Description: Lorsque ce sort es lancé, un coup de tonnerre retentit et un nuage de fumée bouillonnant surgit hors du druide. Il se forme au sein de ce nuage un char flamboyant tiré par deux chevaux crachant du feu par les naseaux. Le véhicule se déplace à la vitesse de 72m sur le sol et de 144m en vol. Il peut porter jusqu'à neuf créatures de taille humaine (il n'est pas nécessaire que le lanceur en fasse partie). Le char semblera inconfortablement chaud lorsqu'on s'en approchera. Toucher l'un des chevaux infligera 3-24 points de dégâts dûs à la chaleur, mais toucher le char ou monter à bord ne causera aucun tracas. Quiconque se trouve dans le char peut en contrôler la course par commande verbale, faisant démarrer, s'arréter, marcher, trotter, courir ou voler, tourner à gauche ou à droite, monter ou descendre les chevaux de feu. Ceux-ci, de même que le véhicule, peuvent être blessés par l'eau (1 point de dégât par litre) ou par les armes magiques. Les chevaux sont CA 2 et peuvent être dissipés en recevant 30 points de dégâts chacun. Les chevaux et le char peuvent être renvoyés sur le Plan Elémentaire du Feu par des sorts tels que *dissipation de la magie, parole sacrée/ maudite*, etc. L'électricité et le feu ne blessent ni le char, ni les chevaux mais les sorts basés sur l'eau, le froid ou la glace leur infligeront des dégâts doubles de la normale.

Un *char de la mort* ressemble fortement à un *chariot de Sustarre,* à ceci près que ses enchantements sont moins stables et plus temporaires; au bout d'un tour après l'incantation (ou avant cela si le lanceur le désire, il explosera soudain en une gigantesque boule de feu et disparaîtra (en compagnie des chevaux). Toutes les personnes se trouvant dans le char, ou à moins de 9m recevront 10-40 points de dégâts de feu (JP pour la moitié). Les passagers recevront de plus 2 points de dégâts dûs au choc (l'oxygène était consommé par l'explosion et l'air se précipitant pour remplir le vide). Si le char disparait en plein air, les dégâts de la chute s'appliquent également, à moins que des objets magiques quelconques ou des sorts ne permettent de l'éviter. Les matières aisément inflammables, telles que vêtements, bois, papier et huile seront consumés au cours de l'explosion (ajouter les dégâts dûs à l'huile enflammée pour tout passager du char en portant sur lui). Tous les autres objets, y compris les parchemins et les livres de sorts, bénéficient d'un jet de protection contre les *boules de feu.* Si de plus ils tombent (après l'explosion d'un *char de la mort* en vol), ils doivent de plus réussir un jet de protection contre les coups critiques. Emmener une *cruche d'alchimiste* ou une *carafe d'eau infinie* dans ou sur le char causera l'explosion immédiate de celui-ci. Les composantes matérielles de ce sort sont un petit morceau de bois, d'écorce, ou une poignée de copeaux, deux cenelles et une source de feu d'intensité au moins égale à celle d'une torche. Il est à noter qu'un druide pourrait fort bien faire croire à d'autres personnes que son *char de la mort* est un *chariot de Sustarre* en les touchant avant qu'ils n'y pénètrent et en les accompagnant. Le druide provoque l'explosion par commande mentale et non verbale, aussi il pourrait tout à fait s'éjecter avant de déclencher le piège - ou s'en servir pendant une courte période, (par exemple pour traverser une crevasse, descendre du haut d'une falaise, franchir un rempart, etc) puis le laisser traîner à la manière d'un piège, ou même le diriger sur ses ennemis avant de le faire exploser. Il est impossible de charmer, d'endormir ou de paralyser les chevaux flamboyants.



Livre des Ombres de Briel

Apparence: Ce volume dépourvu de titre, relié de cuir, contient vingt-et-une feuilles de parchemin tachées et jaunies, cousues en place. Il a été extrémement utilisé (quoiqu'avec précautions) et est de toute évidence un livre de travail, empli de notes manuscrites et de pensées, plus qu'un simple compendium de sorts.

Histoire et Description: Ce vieux livre dépourvu de titre est connu traditionnelement sous le nom de *Livre des Ombres de Briel* car on suppose qu'il est dû à l'archimage Briel, lorsqu'il n'était encore que l'apprenti du grand Aumvor l'Eternel (qu'on suppose désormais liche dans les vastes chaînes de montagnes du nord). Le sage Ubergast d'Amn fait remarquer que les notes manuscrites informelles trouvées dans le livre ressemblent beaucoup à l'écriture d'une lettre se trouvant dans les archives de Baldur, où Briel écrivit pour annoncer son intention d'y fonder une école de sorcellerie. Nul autre auteur ne s'est présenté, et aucun autre nom n'a été avancé par les sages.

Contenu: Les inscriptions du livre sont anarchiques et les pages tachées par divers liquides et poudres utilisées comme ingrédients de sorts, d'encres, et dans la fabrication d'un homoncule. Le contenu utile du livre est le suivant:

– Description complète et instructions relatives aux tours *extermination, nouage, flétrissement et bouffée de fumée.* (Tous sous leur forme standard)

– Les sorts complets *altération des feux normaux, dispersion* (sort unique), *bouclier et écriture.*

– *Usages magiques et médicinaux des cornes de licornes.*

– *Recette, copiée en une autre source, de la fabrication d'un homoncule (Voir le Manuel des Monstres)*

Voici une description plus précise de certaines de ces rubriques.

Dispersion
(Altération)
Niveau: 1
Portée: 3m par niveau du lanceur
Durée: 1 round
Zone d'effet: Spécial
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 1 segment
Jet de Protection: Aucun

Explication/Description: Grâce à ce sort, le magicien fait jaillir violemment dans toutes les directions tous les objets non-enveloppés et non-fixés, de la taille d'un oeuf de poule (ou moins), comme sous l'effet d'une explosion. Les projectiles ne sont pas créés par le sort: le magicien doit employer des objets dont il dispose déjà. Il s'agit typiquement de pièces de monnaie, de billes, de gemmes, de dés, de balles de fronde, etc. Le sort ramasse tous les objets (à l'exception de ceux qui se trouvent dans la robe, les poches, les bouses et le sac du magicien) se trouvant dans les 3m de rayon de la zone d'effet et les projette dans toutes les direction - vers l'extérieur. En atteignant les limites de cette poussée, les objets rebondissent vers l'intérieur et ricochent dans la zone d'effet totale de 6m pendant la totalité du round suivant l'incantation. Toutes les créatures de taille humaine se trouvant dans cette zone reçoivent 1-4 points de dégâts (JP pour la moitié, arrondie au chiffre supérieur); les créatures de petite taille reçoivent 1-6 points (JP pour la moitié) et celles de grande taille ne sont pas affectées. Les composantes matérielles d'une *dispersion* sont les projectiles (au moins six objets ayant la taille d'un oeuf ou neuf ayant celle d'une pièce de monnaie, mais le sort peut en affecter jusqu'à quatre douzaines, de l'une ou l'autre sorte) ainsi que deux silex ou un briquet à amadou (n'étant pas détruits par l'incantation), avec lesquels il conviendra de faire jaillir une étincelle. Le magicien peut choisir la focalisation du sort (le centre de la zone d'effet de 3m de rayon et de la zone d'explosion de 6m de rayon) par la simple force de sa volonté, en déterminant la direction et la distance (il n'est pas nécessaire de voir la zone désirée). L'endroit en question peut être séparé du lanceur de 3m par niveau d'expérience de celui-ci. Le magicien n'est jamais blessé par les projectiles de sa propre *dispersion.* Les autres créatures protégées par des *cubes de force* ou autres protections ne seront pas affectées; les sorts de *bouclier* et autres défenses n'agissant que d'un seul côté réduisent les dégats de 1 pv. Si une *dispersion* est lancée sur un nombre insuffisant de projectiles (voir ci-dessus), il ne se passera rien et le sort sera perdu. Les esprits follets, les insectes de tous les types et autres créatures volantes dotées d'ailes fragiles doivent réussir un jet de protection contre les sorts lorsqu'elles sont prises dans une *dispersion*, sous peine de devenir incapables de voler (ailes endommagées, percées ou déchirées, et engourdies) pendant 1-4 tours. Les créatures de grande taille et celles dont les ailes sont solides (pérytons ou pseudo-dragons, par exemple) sont immunisées contre cet effet.

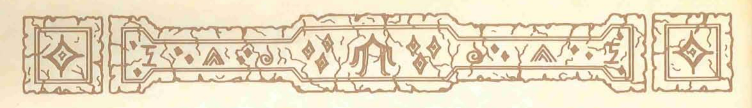
Les Usages des Cornes de Licornes

Les cornes de licornes sont des choses rares et précieuses, rarement obtenues par un magicien, aussi celui-ci apprécie-t-il de ne pas gâcher ou mal utiliser un de ces objets lorsque par chance il en possède un. Il arrive souvent que des cornes d'autres créatures soient vendues ou offertes comme des cornes de licornes. Les propriétés décrites ci-dessous n'appartiennent qu'aux cornes authentiques et un simple test permettra d'éviter de se faire escroquer.

Lorsqu'une licorne est vivante, sa corne intacte possède de puissants pouvoirs magiques, notamment la possibilité de demander à Lunargent (la "licorne divine" mentionnée dans le numéro 54 du magazine DRAGON ᴿ, dans le panthéon des Royaumes Oubliés, sous le titre "Cultes des Bêtes") un sort clérical quelconque par jour (certains disent que c'est Sylvanus qui est derrière ce phénomène). Il est impossible de forcer une licorne à faire un tel usage de sa corne - et la corne elle-même ne conserve pas ce pouvoir si elle est tranchée ou si l'animal est abattu.

D'autres pouvoirs persistent par contre après la séparation d'avec l'animal vivant. Ils doivent être notés avec précision: les cornes de licornes sont essentiellement un remède souverain contre les poisons.

En entrant en contact direct avec un poison quelconque - liquide, solide ou gazeux - une corne de licorne change son habituelle couleur ivoire pour du pourpre - dont l'intensité va du mauve au noir, s'assombrissant en fonction de la virulence du poison. Cet effet disparait 1-4 rounds après que le contact soit rompu. Certaines cornes de licornes, plus rares, ne sont pas naturellement de couleur ivoire, mais elles n'adoptent également le pourpre



qu'en présence de poison. De la poudre de corne de licorne, absorbée avec de l'eau ou du vin, produit un contre-poison infaillible contre tous les poisons ingérés, les neutralisant immédiatement. Frotter une lame recouverte de poison à l'aide de cette même poudre fait disparaitre la substance nocive avec une telle efficacité que le processus de frottement lui-même n'est pas dangereux. Une corne de licorne portée directement sur la peau d'une créature confère à celle-ci un bonus de +7 sur tous les jets de protection.

Les druides ont découvert qu'une *aura féérique* lancée sur une corne complète ou partielle dure 44 rounds. L'efficacité d'un sort de *réparation* est augmentée en amenant une portion de l'objet à réparer en contact avec une corne de licorne durant l'incantation. Les objets magiques peuvent être ressoudés - bien que leur aura ne leur soit pas rendue - et les objets brisés en mille morceaux (pots de terre, fioles en cristal) sont totalement réparés. Si le tour *lumière* bleue est lancé avec une corne de licorne en main, la luminosité se centre sur celle-ci et non sur la paume du magicien qui peut alors se séparer de l'objet - et s'en éloigner de la distance désirée - sans que la lumière ne disparaisse (jusqu'à ce qu'il cesse de se concentrer).

On prétend que les cornes de licornes possèdent d'autres pouvoirs, mais aucun n'a été prouvé. Il est possible que de la poudre de corne entre dans la composition de la potion d'*Eau Pure*, mais on peut aussi la remplacer par un composant végétal.

Création d'un Homoncule

Recette Extrêmement Complète et Correcte, Préparée par les Mains Consentantes et Habiles du Grand Alchimiste de Padhiver, Askrim 'le Fier', et par le Sorcier Dauntus, Sénéchal de Lunargent: La Fabrication d'un Homoncule.

Il convient tout d'abord de préparer dans un grand chaudron de fer noir une solution d'eau acide dans laquelle sont écrasés mille milliers de fourmis, dont on retire ensuite les restes.

Deuxièmement les herbes suivantes doivent être écrasées et réduites en poudre ensemble dans un récipient séparé: un gland et une grande feuille - ou la plante complète - de: aristoloche, fenouil, ginseng ou farigoule.

Troisièmement un brasero doit être allumé, empli de charbon de bois. Il faut alors répandre sur les flammes des pétales de rose, de l'encens et une pincée de sable fin.

Le chaudron d'acide doit alors être placé sur le braséro et chauffé. Avant qu'il n'arrive à ébullition, il convient d'y incorporer les herbes en mélangeant bien (à l'aide d'une cuiller en bois et non en métal, cela va sans dire), ainsi que les ingrédients suivants, dans l'ordre indiqué: l'intégralité de la peau d'un reptile quelconque (la taille n'a aucune importance, du moment que la peau est complète), un oeil humain, le cerveau d'un flagelleur mental, les ailes d'une chauve-souris et la portion buccale (ou la tête complète) d'une chauve-souris vampire. L'ensemble doit être remué et touillé aussi longtemps qu'il le faut - et doit être intégralement dissous avant que le mélange ne parvienne à ébullition.

Lorsque les bouillonnements commenceront, le magicien devra fait couler son propre sang dans un récipient, par une incision, et en ajouter une pinte entière au mélange.

L'alchimiste doit alors s'occuper constamment de celui-ci, attendant que le brasero cesse de brûler et que le liquide refroidisse doucement. Lorsque les flancs du chaudron arrivent à la température de la pièce, le chaudron peut être couvert (hermétiquement, avec de la peau tendue, goudronnée et scellés avec de la cire pour éviter les fuites) et laissé en paix durant 1-4 semaines. Lorsqu'il est jugé prêt (grâce à l'odeur des sceaux, devant être fortement épicée) par l'alchimiste, le mélange doit être découvert et remis sur un braséro où l'on brûle du charbon de bois et de l'encens. Durant le temps de chauffe, le magicien doit lancer les sorts de *réparation, image miroir et oeil magique*, dans cet ordre. Il lui faut ensuite demeurer en présence du chaudron, ou à tout le moins dans le futur rayon de contrôle de la créature (144 m) tandis que le mélange est une fois de plus amené à ébullition. L'alchimiste attise alors le feu et lorsque la plus grande partie du liquide s'est évaporée, l'homoncule complet apparait. Une fois refroidi (les vapeurs du chaudron s'étant dissipées), la créature doit être touchée par le magicien. Elle s'animera alors et survivra (sauf attaque physique ou accident) jusqu'à la mort du magicien - moment où elle se dissoudra en vapeur bouillonnante pour retourner au néant. Si jamais l'homoncule mourait le premier et que le magicien lui survive, il faudra que celui-ci dissimule le cadavre avec précautions. En effet, à la manière d'une poupée vaudou, tout ce qui sera infligé à la carcasse sera également ressentie par son créateur - il est donc impossible de la brûler, à moins que le magicien ne soit bien protégé contre le feu. Gardez en mémoire que l'homoncule voit dans le noir et qu'il peut monter la garde tandis que son maître dort, l'éveillant à l'approche de toute créature.

Le Spéculaire de Sabirine

Apparence: Grimoire de grande taille (cinq mains de large pour dix de haut, deux doigts d'épaisseur) et de poids respectable, ce livre renferme vingt-huit pages de vélin de bonne qualité, renforcées par des coins de laiton estampillés. Les couvertures sont de fines feuilles de marbre noir, doublées de bois, maintenues ensemble par de grandes fixation en bronze.

Histoire et Description: Sabirine était une magicienne de l'ancien temps, qui prit une part importante dans l'exploration du Nord. Ses aventures font encore partie de la tradition orale des voyageurs et des marchands. Elle rédigea et dissimula des livre de sorts en diverses cachettes dans les terres sauvages. Celui qu'on nomme le Spéculaire existe toujours car on sait qu'il a figuré dans la bibliothèque du Sage Eiron l'Ancien de Padhiver jusqu'à sa mort - et au pillage subséquent de ses biens par les voleurs de la guilde de la main rouge - il n'y a que quatre hivers.

Sabirine apprit les techniques permettant de devenir une liche mais choisit d'accepter la mort naturelle. C'était une magicienne qui s'intéressait particulièrement aux tours (cantrips), défendant leur affinement, leur amélioratiàon continuelle par des magiciens expérimentés et de haut niveau. Le *Spéculaire* contient par exemple trois tours uniques créés par Sabirine: *Patte de Velours, Tiraillement et Etincelle.*

Contenu: Chaque tour et sort du *Spéculaire* figure seul sur une page. Deux pages supplémentaires se trouvent au début et à la fin du livre. Celle du début porte une inscription stipulant que le livre appartient à Sabirine, grâce à sa rune (un S stylisé pour adopter la forme d'un cygne). Celle de la fin porte un étrange morceau de feutre noir en forme de fiole. La première page est en fait un sort unique, *Machine à Sorts*, détaillé plus bas, dont l'auteur est inconnu et qui a été dissimulé grâce à



l'utilisation d'un sort de *Page Secrète*. Le mot de commande de celle-ci est inconnu. On suppose que la dernière page est un *objet utile* inutilisé (voir la description de la *robe aux objets utiles* dans le Guide du Maître) - d'après Eglisorme une potion de Supra-Guérison.

Les autres pages portent six tours: *Patte de Velours* (voir ci-dessous), *nettoyage, rafraîchissement, tiraillement* (voir ci-dessous), *étincelle* (voir ci-dessous) et *déblocage ;* ainsi que les sorts suivants : *compréhension des langues, agrandissement, lumière, aura magique de Nystul, sommeil, Lame Assoiffée* (voir ci-dessous, sort unique), *détection du mal, ESP, clairaudience, rafale de vent, langues, charme-monstres, excavation, charmeur de feu, Brume Meurtrière de Mérald* (sort unique, enseigné à Sabirine par son maître, le puissant archimage Mérald. Ce sort est décrit plus bas), *allométamorphose, main d'interposition de Bigby, désintégration, quête magique et porte de phase.*

Machine à Sorts
(Abjuration/Altération)
Niveau: 8
Portée: 0
Durée: Spéciale
Zone d'effet: Sphère de 3m de rayon par niveau du magicien, centrée sur celui-ci
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 1 tour
Jet de protection: Aucun

Explication/Description: Ce sort rare et puissant n'est pas opérationnel avant qu'un autre sort ne soit lancé dans sa zone d'effet. Lorsque cela se produit, une gigantesque roue luisante ou un disque vertical de lumière blanche aveuglante apparaîtra instantanément (à quelques centimètres du sol qui se trouvait là au moment de l'incantation, ou qui s'y trouve à celui de l'activation) à l'endroit où se trouvait le magicien au moment où il a lancé la *machine* (même si cette incantation a été faite il y a plusieurs siècles). Elle commencera à tourner, avec un crissement ténu, et absorbera l'énergie de tous les sorts lancés dans sa zone d'effet - si bien qu'ils ne produisent aucun effet, sinon l'alimentation de la roue. Celle-ci ne fait que tourner, irradier de la lumière et faire bénéficier les magiciens et les illusionnistes d'un effet secondaire très curieux: les temps de concentration et de mémorisation des sorts sont diminués de moitié dans sa zone d'effet. Une fois activée, une *machine* ne disparaitra pas avant d'être dissipée. Privée d'énergie magique elle se contentera de tourner de plus en plus lentement et de devenir de moins en moins lumineuse jusqu'à s'immobiliser, translucide et fantômatique.

Une *machine* à sorts ne peut pas être éliminée par une *dissipation de la Magie*, car elle l'absorberait. Elle n'est pas affectée par les armes normales qui la traversent comme si elle n'existait pas. Un sort d'*altération de la réalité*, ou de *souhait mineur* ou *majeur*, correctement formulé la détruira, tout comme le contact avec un objet magique ou avec une relique - causant une explosion magique qui inflige 1-20 points de dégâts à quiconque se trouve dans les 3m (1-8 à ceux qui se trouvent en 3 et 6m). L'objet magique est lui aussi détruit dans le processus. Dans le cas d'une relique, un jet de protection est autorisé. Si la relique n'est pas détruite, il y a 75% de chances pour qu'elle soit envoyée (avec ou sans la personne qui la tient) dans un autre plan d'existence.

Les *bouches magiques, glyphes, symboles* et cercles de protection ou autres magies runiques ne sont pas affectés par une *machine à sorts*. Il est donc possible de protéger une porte par un *symbole*, dont en empêchera la dissipation en posant une *machine* à sorts devant lui. Une détection de la magie révélera la présence et la forme d'une *machine à sorts* non activée, debout sur sa tranche. La roue mesure typiquement 4m de diamètre et 60cm d'épaisseur, bien qu'elle puisse augmenter de taille si elle est fortement chargée en énergie magique et si les environs le permettent (mais sa zone d'effet reste la même). On la lance souvent dans un couloir étroit, devant une porte. Jusqu'à ce qu'elle soit activée, une *machine à sorts* n'a pas d'existence physique et ne peut être touchée. Un sort de *désintégration* n'aura aucun effet sur une *machine à sorts* non-activée mais la détruira si elle l'est, causant une explosion similaire à celle décrite plus haut. Il est à noter que la zone d'effet d'une *machine* à sorts s'étend aussi bien au travers de la roche que dans le vide total en une sphère parfaite, aussi ne peut-elle être évitée en utilisant des sorts de *passe-muraille, excavation* ou *porte de phase*. Les créatures vivantes ne possédant pas d'objets magiques peuvent traverser la zone d'effet d'un *machine à sorts* activée sans problème; les sorts qu'elles pourront avoir en tête ne seront pas affectés. Les *machines à sorts* inactives ne peuvent être touchées par des créatures vivantes, des objets magiques ou des reliques, et ne peuvent donc pas être activées ainsi. La présence d'un sort en fonctionnement, d'un effet psi ou de celui produit par un objet magique n'activera pas non plus le sort qui nous intéresse - seule une véritable incantation peut avoir ce résultat.

Les composantes matérielles de ce sort sont un petit disque fin et poli d'ivoire, d'os, de coquillage ou de marbre, une goutte d'eau ou une larme du magicien, et une gemme (tous types) valant au moins 1.000 po.

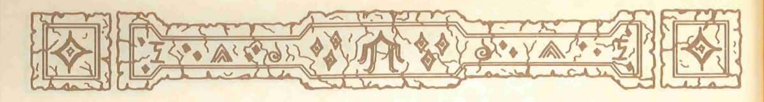
Patte de Velours
(Altération)
Z d'E: 2 pieds (soi-même)
TI: 1/6 segment

Explication/Description: Ce tour personnel, lancé grâce à un geste de frottemment accompli par les doigts d'une main, agit sur le magicien (et ne peut être lancé sur quelqu'un d'autre) pendant un round (plus un round par niveau du magicien, supérieur au premier). Les mouvements des pieds du magicien sont alors rendus silencieux, quelle que soit la surface sur laquelle il marche ou grimpe. Cela ne masque pas les autres bruits, tels que la respiration, le froissement des vêtements, les sons produits par les mains etc... Toute chose déplacée ou brisée par les pieds du magicien rendra un son normal et les pièges ou autres dispositifs actionnés en posant le pied dessus fonctionneront normalement. De plus le magicien réussira à atterrir sur ses pieds, en parfait équilibre, après une chute de n'importe quelle hauteur pendant que ce tour est actif (il bénéficie aussi d'un facteur de -1 sur chaque dé de dégâts dû à la chute).

Cette aura procure également une certaine sureté de traction et de mouvement: les chances de glisser ou de tomber en marchant sur une surface glissante, humide ou grasse sont réduites de 15%. Il est à noter que cela ne permet pas au magicien de grimper ou de marcher aux murs et aux plafonds à moins qu'une autre magie ne soit employée (comme un sort d'*escalade*) mais renforcera cette dernière, procurant une plus grande sécurité dans des conditions dangereuses.

Tiraillement
(Evocation)
Z d'E: 1 personne
TI: 1/6 segment

Explication/Description: ce tour affectant une personne induit une brève force tiraillante sur un membre ou autre portion du corps d'une créature. Cette force n'est guère puis-



sante mais peut servir à faire trébucher ou se retourner une personne en train de courir, faire lâcher de petits objets tels que clefs, composantes matérielles de sorts, gemmes, pièces de monnaie et ainsi de suite. Un jet de protection (du sujet, contre les sorts) détermine si les objets sont effectivement lâchés, ou si la chute se produit. Dans le cas contraire, le *tiraillement* ne fait que retarder le sujet pendant 1-3 segments. En aucun cas, des objets arrachés ainsi à leur propriétaire ne peuvent être animés ou déplacés magiquement par le magicien. Le *Tiraillement* n'est tout de même pas un *serviteur invisible*. Le magicien siffle doucement dans la direction de sa victime (laquelle doit se trouver à moins de 12m de lui - moins de 3m si le magicien est un apprenti de niveau 0) tout en faisant simultanément le geste d'arracher quelque chose à l'aide d'un doigt recourbé, visualisant l'emplacement et la direction précise où il désire que se produise le *Tiraillement*.

Etincelle
(Evocation)

Explication/Description: Ce tour personnel s'active lorsque le magicien claque des doigts tout en produisant un bruit sec avec les lèvres; il crée une grande et puissante étincelle bleue en un endroit précis (familier ou hors de vue et simplement déterminé par la direction et la distance) à une distance de 3m par niveau du magicien. L'énergie de l'étincelle sera transmise à tous les matériaux conducteurs avec lesquels elle sera en contact. L'étincelle ne requiert pas la présence d'énergie électrique (ou autre) et n'est affectée ni par l'humidité, ni par les autres conditions atmosphériques. Si le lanceur est de niveau 6 ou plus, ce tour produit 2-5 (1d4+1) étincelles au même endroit, en succession rapide (1 par segment).

Lame Assoiffée
(Altération)
Niveau:2
Portée: Toucher
Durée: 1 round
Zone d'effet: La (les) lame(s) d'une arme
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 1 round
Jet de Protection: Aucun

Explication/Description: Grâce à une pincée de poudre d'argent, d'adamantite ou de mithril et à au moins une goutte de sang humain, le magicien donne à la lame (ou aux lames) d'une arme tranchante un bonus de +3 au toucher pour un round. Cette magie temporaire prend la forme d'une lueur bleu-pâle autour de l'arme, qui disparait dès que celle-ci frappe une créature ou que la durée du sort expire. L'arme doit être touchée par le magicien mais peut être maniée par lui ou toute autre créature - quoi que si elle est lancée ou jetée (comme par exemple une flèche) le bonus de +3 ne s'appliquera pas. Il est à noter qu'une flèche utilisée au contact, à la manière d'une dague, bénéficierait du bonus. L'arme ne gagne aucun bonus aux dégâts mais elle est considérée comme magique en ce qui concerne le toucher, au cours du round qui suit l'incantation. Si elle doit lancer un jet de protection au cours de ce même round, elle bénéficie d'un bonus de +3 (les armes d'hast telles que lances de fantassin ou hallebardes sont considérées comme tranchantes mais ce n'est pas le cas des armes hérissées telles que fléau ou étoile du matin).

Brume meurtrière de Mérald
(Evocation)
Niveau: 4
Portée: 0
Durée: 2 rounds
Zone d'effet: Sphère de 6m de rayon
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 4 segments
Jet de Protection: Annule

Explication/Description: Ce sort crée un nuage de vapeurs brumeuses bouillonnantes; celui-ci s'étend autour du magicien dans une zone sphérique de 6m de rayon, même au dessous du sol, pénétrant tout obstacle en deux segments; la magie devient opérationnelle à la fin du round d'incantation, et la brume change son gris-bleu pour du vert, devenant empoisonnée. Toutes les créatures devant respirer et ne possédant pas de réserve séparée (magique) d'air - à l'exception du magicien qui est immunisé contre les effets de sa propre *brume meurtrière* - doivent lancer un jet de protection contre les sorts. Ceux qui le réussissent ne subissent aucun désagrément. Les autres reçoivent 2-8 points de dégâts, la vapeur étant corrosive. Elle n'affecte cependant ni les vêtements ni les objets. Les créatures ne pouvant pas sortir de la zone d'effet au cours du même round reçoivent 1-4 points de dégâts supplémentaires, puis les vapeurs se combinent avec l'air et disparaissent. Le globe de *brume meurtrière* est une zone précise, fixée par magie, n'étant pas sensible aux vents - qu'ils soient naturels ou magiques. Les sorts de *dissipation de la magie et de séparation des eaux* la feront disparaitre avant l'expiration du sort, et divers moyens (tels qu'un sort de *corde enchantée ou un trou portable*) protègeront un individu en lui permettant d'échapper à la brume. Elle est sinon totalement insensible aux forces naturelles ou magiques.

Le Livre de Travail de Glanvyl

Apparence: Il s'agit d'un petit volume (une main de hauteur, sept doigts de largeur et deux d'épaisseur) fait de deux planches couvertes de cuir, reliées par des clous en laiton à tête triangulaire, au travers d'un dos de peau épaisse auquel sont cousues une douzaine de feuilles de parchemin. La couverture porte la rune personnelle suivante:



Une inscription en commun se trouve sous la rune: "Glanvyl - son livre de travail". Le dessin et le texte ont tous deux été brûlés dans le cuir, les trous ayant ensuite été remplis de cuivre fondu, lequel adopte désormais une apparence multicolore, à prédominance orangée.

Histoire et Description: Glanvyl est un magicien inconnu qui a assemblé ce Livre de Travail - probablement en recevant l'enseignement d'un ou plusieurs mages de grande puissance - dans la cité de Scornubel - croisée des chemins pour les caravanes - il y a environ trois cents ans. L'objet fut dissimulé dans un coffre contenant des robes en soie, derrière une pierre mobile, dans le mur de la cave d'une maison appartenant au marchand Pentel, et avant lui à l'illusionniste et aventurier Alkunda Gar. Après que la maison avait été détruite par le feu, l'un des rebâtisseurs le trouva et l'emmena discrètement au sage Bendulphin, qui lui en donna cinq-cent pièces d'or.

Bendulphin mourut de causes naturelles peu de temps après, et son fils Trek emmena le livre de travail à Eauprofonde où il le vendit à un invocateur, un certain Braszetor. Ce nouveau propriétaire disparut quelques temps plus tard et ses possessions furent visitées par le Maître Voleur Nuitoeil - ou quelqu'un d'autre, ayant osé utiliser sa marque. Nul ne sait où se trouve désormais le livre de travail ; il est probable que Nuitoeil l'a vendu ou troqué, mais la personne



avec laquelle il a traité pourrait être n'importe qui, n'importe où.

Contenu: D'après les notes de Bendulphin, nous apprenons que les douze pages du livre de travail portent les sorts et écritures suivants: les tours uniques *Trompe, Ecoute* et *Brûlure* (tous décrits ci-dessous), un par page, et les sorts *écriture, détection de la magie, piège de léomund,* et *aura magique de Nystul*, un par page, dans l'ordre donné. Suit une page de notes sur les intensités et les couleurs de diverses auras magiques observées à l'aide d'une détection de la magie (notes confuses et subjectives - d'usage pratique limité), puis un sort de druide unique, *fantôme de fumée* (probablement copié par Glanvyl à l'aide d'un sort d'écriture, avant qu'il ne réalise qu'il s'agissait d'une prière druidique intraduisible - à moins qu'il ne l'ait jamais identifié. Les détails de ce sort sont donnés ci-dessous. Les deux dernières pages de l'ouvrage contiennent des formules d'encres servant à écrire les sorts de *rapidité et de foudre.*

Trompe
(Evocation)
Z d'E: Spéciale
TI: Spécial

Explication/Description: Un tour de *trompe* fait surgir le son angoissant d'une trompe ou trompette imaginaire, s'entendant dans un rayon de 6 m (18 m si le son est fort). La note, sa longueur, le volume et la distance apparente (écho, assourdissement) sont entièrement sous le contrôle du magicien. Pour lancer ce tour, celui-ci doit chantonner de manière imperceptible une note (pour en fixer la hauteur) puis ouvrir la bouche en forme de O tout en posant sur elle une main en coupe. La trompe sonnera tant que la bouche est ouverte en O. Le volume et la stabilité de la note sont contrôlés par les doigts (qui se déploient pour augmenter le volume, se replient pour le diminuer et peuvent être agités afin d'obtenir un trémolo. Un magicien ayant l'habitude de lancer ce sort peut imiter parfaitement des sonneries de trompe.

Ecoute (Altération)
Z d'E: 1 Créature
TI: 1/10 segment

Explication/Description: Le tour *Ecoute*, affectant les personnes, permet au magicien d'attirer l'attention de la créature visée dans un rayon de 18m. Le tour s'active en pointant un doigt sur la cible, puis sur lui-même, tout en disant "Hum, hum". La cible recevra immédiatement (1 segment après l'incantation) le message du magicien - de l'autre côté d'une rue large ou d'une pièce encombrée, par exemple. Ce tour ne fait pas office de *message*. Aucun obstacle ne doit venir s'interposer entre le magicien et sa cible, et le tour n'améliore paş plus l'ouie de la cible que le volume de la voix du magicien - pas plus qu'il n'accapare toute l'attention de la cible. Si le message est envoyé dans une langue que ne parle pas la cible, le tour ne le traduit pas. Il est idéal pour alerter un ami de sa présence. Un tour d'*Ecoute* ne pourra pas être lancé sur la mauvaise cible sous prétexte que celle-ci aura bougé. C'est la vision du magicien qui détermine la cible.

Brûlure
(Altération)
Z d'E: 1 objet
CT: 1/3 segment

Explication/Description: Ce tour inversé, malgré son nom, ne crée ni flamme ni chaleur. En excitant magiquement les molécules d'un objet non-vivant (pesant moins de 100 po), il le fait se consumer sans bruit, ni odeur, ni fumée. Le magicien doit toucher l'objet (tirage de toucher requis si une autre personne tente de protéger l'objet ou d'en éloigner le lanceur du tour), et celui-ci bénéficie d'un jet de protection contre le feu magique. En cas d'échec, l'objet est consumé. Ce tour détruira aisément des écritures magiques telles que livres de sorts et parchemins. La composante verbale est un sifflement; la composante somatique ne consiste qu'à toucher l'objet devant être affecté.

Fantôme de Fumée
(Altération)
Niveau: 4
Portée: 3m/niveau
Durée: 1 round/niveau
Zone d'Effet : Spéciale
Composantes : V, S, M
Temps d'Incantation : 4 segments
Jet de Protection: 1/2

Explication/Description: A l'aide d'une pincée de poussière et de gui, lancés dans un feu ou un nuage de fumée (d'origine magique ou naturelle), une druide peut affecter la fumée, l'assemblant en une forme fantômatique qui pourra voler, glisser, à la vitesse maximale de 42 m par round, dans la direction que désire son créateur. Le *fantôme de fumée* n'est ni vivant, ni intelligent, aussi ne peut-il porter ni vêtements ni objets, pas plus qu'il n'est capable de parler. Il ne s'agit que d'une apparition dotée d'une capacité d'attaque: il peut envelopper un adversaire et le faire suffoquer dans ses fumées et cendres étouffantes. Ceci cause 1 point de dégâts par round à la victime se trouvant dans le *fantôme* (le druide peut faire bouger celui-ci avec son adversaire) et l'aveugle, si bien qu'elle combat à -2 au toucher, qu'elle ne peut lancer des sorts, ni même parler (sous peine de tousser et de cracher). Le victime sera rendue inconsciente en 4-9 (1d6+3) rounds successifs d'enveloppement.

Un jet de protection réussi contre le *fantôme* (contre les souffles. Ce jet doit être lancé chaque fois qu'une créature est enveloppée, même si elle s'est déjà échappée du *fantôme une ou plusieurs fois auparavant) permet de n'effectuer ses attaques qu'à -1 et de ne recevoir que 1 point de dégâts tous les 2 rounds (pas de dégâts en cas de périodes inférieures) et signifie que la suffocation ne se produire de toute façon qu'au bout de 9 rounds d'enveloppement successifs. Les êtres qui ont ainsi réussi leur jet de protection peuvent prononcer des mots de commande d'objets, des mots de pouvoir,* ou lancer d'autres sorts ou tours ne requièrant qu'un seul mot: ceci les plonge généralement dans une atroce quinte de toux lors du round suivant. Un *fantôme de fumée* est un nuage de fumée grise mouvante, mesurant environ 3 m de haut sur 2m de diamètre, et ne pouvant atteindre de volume plus stable, mais sa forme précise est variable et sujette à la volonté du druide. Un *fantôme de fumée* peut s'élever dans l'air de 3m par niveau du druide et ramper sur le sol à la manière d'une couverture vivante. Il lui est possible de prendre une forme de globe ou de mur en 1-4 segments. Un druide incapable de voir son *fantôme de fumée* ne peut pas le diriger. C'est également le cas si sa concentration est dirigée sur autre chose (par exemple s'il lance un autre sort). Dans les deux cas le *fantôme de fumée* restera alors immobile jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que la plurée du sort expire (un *fantôme* s'éloignant de son créateur de la distance maximale admise demeurera également immobile jusqu'à ce qu'il disparaisse ou soit dirigé ailleurs. Le druide peut faire disparaître le fantôme dans le néant à volonté, en 1-6 segments). Il peut aussi être détruit par une *rafale de vent*, une *dissipation de la magie* ou un fort vent naturel.



Le Livre Rouge de la Guerre

Apparence: Ce volume massif, large de deux bras sur trois de hauteur (le bras se calculant du coude au bout du majeur) a des couvertures faites de plates d'armures martelées, habilement formées et maintenues au niveau du dos du livre pour former une reliure très forte renfermant cinquante-et-une minces pages de cuivre, sur lesquelles sont imprimées sceaux et lettres. Chaque page contient une prière ou un sort clérical, d'un côté seulement. Ni titre ni sceau ne sont inscrits sur les couvertures. Une aura féérique rouge pâle permanente émane des pages du livre.

Histoire et Description: Le culte du dieu guerrier Tempus est bien établi, même dans les pays les plus troublés et les moins loyaux des Royaumes. Un clergé nombreux et bien organisé s'est donc formé. Le *Livre Rouge de la Guerre* n'est que l'un parmi une douzaine d'ouvrages similaires contenant des prières utilisables par des clercs de Tempus. Le livre rouge, contrairement à ses semblables, a cependant disparu - dérobé par des voleurs de Telflamm lorsque la grande tour de Tempus située dans cette ville fut pillée, il y a trois hivers, par des représentants de la guilde des voleurs locale. Il semble que Taeron, Grand Prêtre et Champion de Tempus à Telflamm a refusé de verser à Bolludan - Chef de la Guilde des Maîtres de l'Ombre de Telflamm - de l'argent de "protection". Aussi les voleurs débarrassèrent-ils le temple de certains de ses plus grands trésors, notamment deux lames magiques, un *heaume de brillance* et le *Livre Rouge*.

Les Maîtres de L'Ombre se querellèrent vite au sujet de leur butin (aidés en cela par des prêtres et adorateurs de Tempus assoiffés de vengeance - soit la plupart des mercenaires de la ville), et Volludan et plusieurs de ses lieutenants périrent. Tous les trésors du temple furent retrouvés à l'exception du Livre Rouge que tous les prêtres de Tempus cherchent toujours activement; une récompense de 25.000 po (plus une promotion dans les rangs du clergé, si le recouvreur est un fidèle de Tempus) est offerte dans tout temple du dieu guerrier en échange du *Livre Rouge de la Guerre*. Celui-ci pourra être reconnu du premier coup d'oeil par tous les évêques et prêtres de plus haut rang de Tempus. Ils feront tout - y compris organiser une embuscade ou une bataille, en compagnie de tous les hommes qu'ils pourront rassembler - pour le récupérer. On ignore où il se trouve actuellement mais on pense que les voleurs l'ont emmené loin de Telflamm et qu'il pourra avoir changé de mains plusieurs fois depuis le vol.

Contenu: Le *Livre Rouge* contient les sorts cléricaux suivants, un par page, dans l'ordre mentionné (tous sont dans la forme standard détaillée par le *Manuel des Joueurs*, à l'exception de quelques sorts uniques qui sont décrits ci-après - ces prières étant spécifiques aux prêtres de Tempus, il est possible qu'elles ne soient pas entendues ni exaucées par d'autres divinités): *bénédiction, injonction, soins mineurs, détection de la magie, apaisement, augure, chant, paralysie, perception des alignements, résistance au feu, ralentissement du poison, marteau spirituel, nécro-animation, lumière éternelle, guérison des maladies, dissipation de la magie, catalepsie, fléau sacré* (prière unique, décrite ci-dessous), *localisation d'objets, prière, désenvoûtement, nécromancie, soins majeurs, détection des mensonges, divination, exorcisme, contre-poison, protection contre le mal sur 3m, révélation* (prière unique, décrite ci-dessous), *langues, expiation, communion, dissipation du mal, pilier de feu, quête religieuse, rappel à la vie, vision réelle, barrière de lames, Guérison, langage des monstres, lithomancie, rappel, lame bénie* (prière unique, décrite ci-dessous), *seuil, régénération, restauration, résurrection, lien sacré* (prière unique, décrite ci-dessous), *symbole, et marche des vents*. Les prières à Tempus uniques contenues dans le *Livre Rouge* sont:

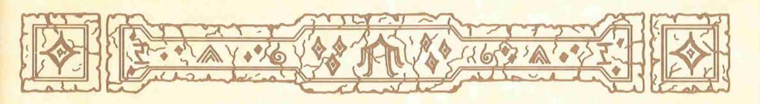
Fléau Sacré
(Invocation/Altération)
Niveau: 3
Portée: Toucher
Durée: 1 round/niveau
Zone d'Effet: Spéciale
Composantes: V, S, M
Temps d'Invocation: 6 segments
Jet de Protection: Aucun

Explication/Description: En en appelant à sa divinité, le clerc lançant un *fléau sacré* transforme temporairement son symbole ou toute arme non tranchante maniée par un autre être (arme qu'il lui faut toucher) en un fléau sacré magique. Pour un round par niveau d'expérience du clerc, le symbole ou l'arme se transforme en un champ de force flexible, reptilien, attaché à une poignée rigide, et bénéficiant d'un bonus de +2 au toucher lorsqu'il est manié en combat - considéré comme une arme magique. Un coup de fléau sacré inflige 2-7 points de dégâts et s'il est manié par un clerc, 1 point de dégât supplémentaire par niveau du clerc - s'il frappe un mort vivant où une créature d'alignement totalement différent de celui du clerc. (voir ci-dessous).

Si un sort de *fléau sacré* est lancé sur une arme tranchante, il ne se passera rien et l'incantation sera gâchée. S'il est lancé sur une créature d'alignement radicalement différent de celui du prêtre (bon/mauvais: les considérations de loi, de chaos et de neutralité n'entrent pas en ligne de compte), le fléau ne se formera pas. Un *fléau sacré* disparaitra toujours s'il est transféré d'une créature à une autre, à moins que l'être le recevant soit le lanceur du sort ou un clerc de la même divinité. Un *fléau sacré* ne requiert pas de concentration continue de la part du clerc et peut être lâché pour permettre de lancer un autre sort (voir jeté à la manière d'une arme) sans disparaître. Un *fléau sacré* lancé sur un symbole saint ne peut être manié que par un clerc de la même divinité que le symbole, sous peine de se dissiper. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole saint ou l'arme (qui ne sont en aucun cas détruits ni même abimés par le sort) et une pincée de gemme (quelconque) réduite en poudre.

Révélation
(Divination) Réversible
Niveau: 4
Portée: Toucher
Durée: 4 rounds
Zone d'effet: 36 m, dans le champ visuel
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 7 segments
Jet de Protection: Aucun

Explication/Description: Ce sort est lancé sur le clerc ou une autre créature (consentante) dans les yeux de laquelle l'invocateur induit la composante matérielle. Il permet à l'être affecté de voir clairement l'emplacement et les contours des *symboles, glyphes de garde*, incrisptions cachées magiquement et auras magiques existant sur les surfaces visualisées, même si elles ne sont pas activées (telles que *bouche magique, chien fidèle de Mondenkainen, piège de Leomund, aura magique de Nystul, terrain hallucinatoire, mur de force*). Le sort ne donne aucune indication sur la nature précise de la magie, mais les cercles de protection, *symboles et glyphes* peuvent



tous être observés en détail et identifiés par une personne les connaissant bien - voire recopiés pour étude ultérieure.

Une *révélation* montrera la présence de *seuils* ou autres liens entre les plans - à l'exclusion d'une corde d'argent astrale - inactifs ou non, mais ne montrera pas les créatures et choses astrales, éthérées ou invisibles. Contrairement à ce qui se passe avec une *vision réelle*, les auras des créatures ne sont pas apparentes; les choses métamorphosées ou changées magiquement ne sont pas mises en évidence (bien que l'aura d'une *illusion* soit révélée).

Ce sort requiert un onguent composé de quatre gouttes du sang du clerc (ou du bénéficiaire du sort), deux gouttes d'eau, deux gouttes d'encre de calmar géant, une pincée d'euphrasie en poudre et deux gemmes broyées: un grand saphir bleu et une escarboucle de taille au moins moyenne. Le clerc mélange tous ces ingrédients dans un creuset ou une dépression dans de la pierre, de la porcelaine ou de la terre cuite (pas de bois, ni de métal) avec son doigt, prononce l'incantation en tenant son symbole saint au-dessus de la pâte ainsi formée, puis applique celle-ci sur les yeux.

L'inverse du sort, *dissimulation*, masquera toutes les choses précitées aux yeux de toutes créature ayant reçu l'onguent (composé en ce cas d'une pincée d'aconit réduite en poudre, de six gouttes de jus d'oignon, d'une pincée de poussière et de plusieurs gouttes d'eau, mélangées et ensorcelées comme décrit ci-dessus), pendant un tour par niveau du clerc lançant le sort. Si l'être se sert de *vision réelle* ou de *détection de la magie* ou autre magie équivalente, ces sorts sembleront fonctionner, mais les phénomènes cités plus haut ne seront pas vus par la créature concernée. Les êtres mobiles et éveillés ne désirant pas recevoir l'onguent - pour l'une ou l'autre version du sort - doivent être touchés deux fois par le clerc (deux jets de toucher sont obligatoires). En cas de réussite, seuls les sorts de *dissipation de la magie, exorcisme et souhait mineur* (ou plus puissants) empêcheront le fonctionnement de l'onguent. Se laver les yeux n'aura aucun effet.

Lame Bénie (Nécromantique)
Niveau: 7
Portée: Spéciale
Durée: Permanent
Zone d'Effet: Spéciale
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 1 round
Jet de Protection: Spécial

Explication/Description: Grâce à ce sort, un clerc peut soigner une blessure spécifique en bénissant l'arme qui l'a causée. Le sort n'opère que sur des armes tranchantes non-magiques que le clerc doit toucher et tenir en main en entonnant la bénédiction. Immédiatement après cela, la dernière blessure causée par la lame (si une telle blessure a été infligée à un être vivant, depuis moins de 1 tour par niveau du clerc) sera instantanément soignée, même si la lame était empoisonnée, si elle communiquait une maladie ou si un membre ou la tête avaient été tranchés. Cet effet se produit même si la créature blessée se trouve à plusieurs plans de distances du clerc. Si la mort était survenue, par échec d'un tirage de résistance aux chocs métaboliques ou d'un jet de protection contre le poison, la vie est restaurée. (Si la mort était dûe à l'acumulation de la perte de points de vie, la vie n'est pas restaurée et le sort ne soignera aucune autre blessure de la victime.) Il n'est pas utile de voir la créature soignée, ni de la toucher, ni même de la connaître. si la blessure concernée a déjà été soignée ou s'est guérie naturellement, le sort de *lame bénie* n'a aucun effet et il est gâché. Les composantes matérielles de ce sort sont l'arme en question, le symbole saint du clerc et une goutte de son sang.

Lien Sacré
(Evocation/Altération)
Niveau : 7
Portée : Toucher
Durée : Spéciale
Zone d'Effet : Spéciale
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation : 2 rounds
Jet de Protection : Aucun

Explication/Description: Pour créer un *lien sacré*, un clerc doit tenir entre ses mains les deux objets devant être liés, puis lancer le sort. Les deux objets doivent être faits de la même matière et avoir grossièrement la même taille: il ne peut s'agir de créatures vivantes. Idéalement, ils seront presque identiques (paires d'épées, de parchemins, de statuettes, etc.). Le sort de *lien sacré* crée un lien invisible entre les deux objets: tous deux irradient une aura ténue et bien que le lien ne soit pas une ligne ou un chemin tangible que l'on puisse suivre, ce qui arrive à l'un des objets arrivera également à l'autre, même s'ils sont séparés par une myriade de plans.

Le lien dure jusqu'à ce que l'un des objets soit détruit (ou jusqu'à ce qu'une *dissipation de la magie* soit lancée sur l'un d'eux, ce qui annule le sort). Si par exemple une carte ou un parchemin est vendu à un ennemi et que son semblable est gardé par le clerc, son temple ou tout autre être, celui-ci pourrait brûler sa copie plusieurs jours après la vente - consumant ainsi celle de l'ennemi, quelle que soit la distance qui sépare maintenant les deux objets. (Si la carte a été enterrée ou placée sous l'eau, aucune flamme ne jaillira, mais elle sera néanmoins réduite en cendres et détruite, tout comme sa jumelle. Si elle se trouve par contre dans le sac à dos d'un ennemi, elle pourra en se consumant mettre le feu à d'autres matériaux infflammables adjacents).

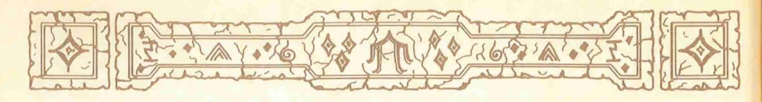
Grâce à ce sort, une arme peut être endommagée ou détruite en affectant sa jumelle - ou à l'inverse, tout objet pourrait être amélioré en le plaquant à l'or, en lui ajoutant des gemmes ou en le parant de gravures. Ce sort peut être utilisé pour lier des objets magiques - ce qui permet de recharger ou d'activer les deux en ne s'occupant que d'un seul - mais il existe une chance cumulative de 3% par utilisation du lien (lequel est involontaire et absolument pas sous le contrôle du clerc ou de quiconque: il est impossible de choisir de dupliquer un effet et non un autre) pour que l'un des deux objets se brise, déchargenat toutes ses fonctions ou charges et mettant fin au *lien*. Les composantes matérielles de ce sort sont les deux objets, le symbole saint du clerc et un fin filament - cheveu humain ou toile d'araignée.

L'Alcaistre

Apparence: Il s'agit d'un grand volume roux fait de plaques métalliques couvertes de canevas ou de toile de jute, liées ensemble par des lanières de cuir (comme les lacets fermant les bottes de cheval d'une dame, d'après le sage Nornatryst). A ces lanières sont cousues quarante six pages du parchemin le plus épais, chacune abritant un simple sort ou tourmagique - à l'exception de la dernière qui porte la rune curieuse suivante:



et l'inscription "Kuhoralminthannas," en commun, en cercle autour de ladite rune. La couverture ne porte que le tire, "l'Alcaistre,"



pyrogravé en commun, en petites et jolies lettres, peintes d'argent. Le livre ne semble guère avoir été utilisé mais son apparence générale donne pourtant une impression de grand âge.

Histoire et Description: L'Alcaistre est extrémement ancien mais son origine est inconnue. Il a été écrit quelque part dans le Nord, par un mage à la belle écriture et à la puissance non-négligeable, il y a au moins six-cents ans, époque à laquelle il apparait dans la déclaration de cargaison d'un marchand, devant les officiers de quarantaine d'Eauprofonde de l'époque. Il ne refait pas surface avant d'être emmené au sage Ardagundus de Baldur, par un aventurier nommé Wilund, en paiement de l'emplacement et de l'utilisation des *Pièces d'Echec Magiques de Ultham-Urre*. Ardagundus donna le livre à son apprenti Nornatryst pour catalogage et étude, et c'est précisément du catalogue de Nornatryst que nous viennent les détails connus sur l'Alcaistre.

On pense qu'après la mort de son maître, Nornatryst a emmené avec lui le volume à Eauprofonde, où il est demeuré dans sa bibliothèque jusqu'à sa propre mort, moment où il a de nouveau disparu. Le sorcier Ymloth d'Amn l'a vu dans la bibliothèque de son maître temporaire, Orgoth le Marqué (celui là même qui fut plus tard détruit par trois démons qu'il avait invoqués), mais il n'y fut pas trouvé lorsque le groupe de l'aventurier Malahuke explora les tunnels intacts de la forteresse démolie d'Orgoth. On ignore totalement où il peut bien se trouver aujourd'hui, mais Zemloth assure qu'il existe encore car il a rencontré dans une taverne de Zazesspur un prestidigitateur qui employait un tour de *piqûre* (lequel ne figure, pour ce qu'en sait Zemloth, que dans l'Alcaistre). Ledit prestidigitateur, un nommé Mavrhune, fut impliqué dans une bagarre à laquelle il ne survécut pas, aussi Zemloth ne put-il lui demander où il avait appris ce tour.

L'Alcaistre a la réputation de tuer ceux qui le lisent; plus il parcourt ce livre, plus le lecteur devient faible, pour finalement tomber dans un sommeil dont il ne se réveille pas. Nornatryst découvrit la cause de cet effet secondaire regrettable: les bords des pages métalliques de l'ouvrage sont recouvertes d'une substance transparente, incolore, et pâteuse d'origine inconnu - poison fonctionnant au contact encore inidentifié et apparemment unique. Cette substance traverse la peau - il n'est pas nécessaire de se couper - et engourdit lentement les sens, si bien que la victime a peu de chances de remarquer l'effet. Chaque contact avec une page (par exemple en la tournant) draine 1 pv. Le corps se remet de ces dégâts au rythme normal. Il existe également une perte temporaire (2-5 tours) d'un point de force (pourcentage au-dessus de 18 = 18, 18 = 17, etc.) pour 5 points de dégâts (2 points de force pour 10 points de dégâts, etc.). Cette substance garde son efficacité après de nombreuses années et ne peut être enlevée. Nonatryst a cependant observé qu'il était aisé d'éviter l'effet déplaisant en portant des gants ou en tournant les pages avec un couteau ou autre objet.

Contenu: Les quarante-six pages de l'Alcaistre contiennent les inscriptions suivantes, une par page: les tours uniques *coupure, galop, piqûre* (décrits ci-dessous), et les sorts *altération des feux normaux, charme-personnes, lumières dansantes, effacement, fermeture, identification, projectile magique, protection contre le mal, lecture de la magie, escalade, bruitage, ESP, or des fous, localisation d'objet, bouche magique, image miroir, corde enchantée, verrou magique, clairaudience, dissipation de la magie, flèche de feu, rafale de vent, rapidité, paralysie, infravision, ralentissement, respiration aquatique, charme-monstres, porte dimensionnelle, tempête de glace, désenvoûtement, oeil magique, main d'interposition de Bigby, con de froid, débilité mentale, bulle anti-magique, incantation mortelle, quête magique, reconstruction* (sort unique, décrit ci-dessous), *inversion de la gravité, simulacre,* et *lien corporel* (sort unique, décrit ci-dessous).

Coupure
(Altération)
Z d'E: 1 objet
TI: 1/10 segment

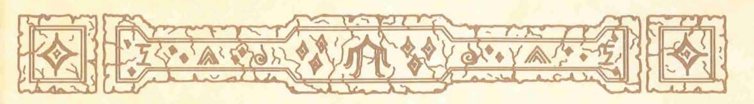
Explication/Description: Grace à ce tour utile, de petits objets tels que cordes, ficelles, chaînes délicates, fils de fer, tissus, chandelles, saucisses et ainsi de suite - d'une épaisseur inférieure à 2,5 cm par niveau du lanceur - peuvent être instantanément tranchés. La composante verbale est un "Tchac" murmuré et la composante somatique le geste d'utiliser des ciseaux, fait avec deux doigts voisins. Les objets magiques (même temporaires) ne sont pas affectés par ce sort.

Galop
(Altération)
Z d'E: Une créature quadrupède
TI: 1/2 segment

Explication/Description: Lorsque ce tour utile est utilisé, le magicien peut faire bouger une créature quadrupède au maximum de sa vitesse pendant un round, plus un round par niveau du lanceur (si la créature est intelligente, elle bénéficie d'un JP qui, s'il est réussi, annule l'effet du tour). La bête peut-être montée ou non: elle fonce droit devant elle, quels que soient les désirs de son cavalier ou du magicien, dans la direction désignée par ce dernier. Si un ravin ou précipice, que connait la bête ou son cavalier, se trouve sur son chemin, un Jet de Protection contre les sorts à +3 est autorisé; en cas de réussite, la bête tournera bride au dernier moment pour repartir dans une nouvelle direction, faisant librement des détours quand le terrain l'exige, jusqu'à l'expiration du sort. Le *galop* a le même effet sur les créatures peu familières, non-consentantes, infirmes ou épuisées. La bête ensorcelée ne peut tirer un chariot ou une charrette chargée sans encourir une pénalité de moitié sur la vitesse de déplacement. Bien que ce tour puisse être utilisé sur des créatures épuisées, celles-ci peuvent être blessées de façon permanente ou tuées par l'effort (en de nombreux cas, il est nécessaire de faire un tirage de résistance aux chocs métaboliques). Le lanceur du sort peut chevaucher la créature ensorcelée et a dans tous les cas la possibilité de mettre fin à un *galop* avant son expiration, par simple volonté. Le tour se lance en touchant la créature visée et en claquant de la langue ou en émettant le bruit d'un baiser, bruit qui doit se poursuivre tandis que l'on désigne la direction désirée (les impossibilités flagrantes, telles que vers le ciel, ou dans la terre n'auront aucun effet et gâcheront le tour). Les effets sont immédiats.

Piqûre
(Altération)
Z d'E: Une créature
TI: 1/2 segment

Explication/Description: Ce sort affectant les personnes permet au magicien de blesser de façon mineure une créature se trouvant à moins de 12 m de lui: en émettant un bourdonnement et en pointant du doigt la partie désirée de l'anatomie de la victime, il causera une douleur brève (2 segments) mais intense à l'endroit en question (à moins que la cible



ne réussisse un jet de protection contre les sorts). Cette douleur ne cause pas de dégâts permanents (perte de points de vie) mais elle peut aveugler pour 1 round si elle est infligée aux yeux, peut affecter un discours cohérent en frappant la langue, ou faire lâcher de petits objets (bijoux ou composantes matérielles de sorts) si le tour vise les mains. Il est donc possible de faire échouer le lancement d'un sort grâce à ce tour. Celui-ci n'a qu'une seule utilisation et, s'il fonctionne, ne cause qu'une seule douleur. Il est souvent utilisé pour avertir ou intimider les créatures ignorantes qui menacent le magicien.

Reconstruction
(Altération/fantasme)
Niveau: 6
Portée: Toucher
Durée: 1 round + 1 round par niveau
Zone d'Effet: Spéciale
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 1 round
Jet de protection: Aucun

Explication/Description: Grâce à ce sort, le magicien restaure ou rend son intégrité (temporairement) à un objet brisé, même s'il est brisé en mille morceaux et/ou si des portions manquent. L'objet retrouve l'apparence qu'il avait avant d'être brisé - même en matière d'odeur, de poids, de solidité, de bruit rendu lorsqu'on le frappe et de texture. Un observateur normal le jugera en parfait état. Une *détection de la magie* mettra en évidence l'aura magique du sort et une *gemme de vision* ou un sort de *vision réelle* révèleront l'illusion. L'objet peut néanmoins être utilisé - une corde pour attacher ou aider à l'escalade, une arme pour frapper, etc. - sans que l'illusion soit dissipée, et avec autant d'efficacité que si l'objet était intact. Ainsi la poignée d'une épée longue rouillée trouvée dans une tombe peut être transformée temporairement en une épée longue neuve qui infligera autant de dégâts qu'elle le faisait avant d'être détruite. Les armes magiques peuvent être réparées à l'aide de ce sort et seront considérées comme magiques en matière de toucher, mais elles ne retrouveront pas leurs bonus ni leurs propriétés spéciales. Il est possible de rendre son intégralité à une pièce d'or ou d'argent, ainsi qu'à des gemmes brisées. Si un objet *reconstruit* est soumis à une chaleur prolongée ou à des impacts répétés (le reforgeage d'une lame, par exemple), ou si un sort de *permanence* ou d'*arme enchantée* est lancé sur lui, la magie sera annulée et l'objet retrouvera son état brisé réel. Un objet *reconstruit* ne retrouvera pas sa forme réelle si l'illusion n'est que mise en évidence. Il est impossible de la faire disparaître en se contentant de "ne pas y croire."

Il est impossible d'affecter par ce sort des choses vivantes, ni de rendre à des objets intacts la forme originale des matériaux les composant. On ne peut par exemple pas donner à une statue de pierre l'apparence du rocher dans lequel elle a été sculptée. Il n'est pas obligatoire que le magicien connaisse l'apect original de l'objet complet pour dupliquer celui-ci. Il est possible de *reconstruire* un volume maximum de 30 cm3 d'objet (tel qu'il est avant le sort) par niveau du magicien, même si une fois reconstruit le volume de l'objet dépasse largement ce maximum. Les composantes matérielles du sort sont l'objet (ou ses fragments) à *reconstruire*, une pincée de sable fin et une autre (au moins de la taille de l'ongle du pouce) de gomme ou de résine collante.

Lien Corporel
(Nécromantique)
Niveau: 8
Portée: Spéciale
Durée: 1 tour/niveau
Zone d'Effet: Spéciale
Composantes: V, S
Temps d'invocation: 8 segments
Jet de Protection: Spécial

Explication/Description: Il s'agit d'un sort de "description" lancé par un magicien sur un ennemi devant se trouver dans son champ de vision et sur lequel il lui faut se concentrer. S'il n'est pas en vue, le lanceur du sort doit cependant se concentrer sur son image et prononcer son *nom réel* (voir le sort du même nom - *true name* - dans le *Unearthed Arcana)* durant l'incantation. Cela crée un lien entre le magicien et sa victime (lequel doit réussir un jet de protection contre les sorts à -4 pour éviter les effets du sort), si bien que tout ce qui arrive au corps du magicien (noyade, strangulation, brûlure, flagellation, blessures, *charmes, débilité mentale*, folie, inconscience, etc.) arrive également à celui de la victime. Si le magicien meurt, c'est aussi le cas de son ennemi. Ce sort n'est pas similaire à celui d'ESP (aucun des deux êtres ne peut lire les pensées de l'autre), pas plus qu'il n'oblige la victime à imiter les mouvements ou le discours du magicien. Le lien est à double-sens: tous dégâts infligés à la victime (ou tous sorts de soins reçus par elle) le seront également au magicien. Une fois lancé, ce sort opère, quels que soient les désirs ou le manque de concentration du magicien - il ne peut briser le lien avant l'expiration du sort et peut entreprendre de nouvelles incantations ou autres activités sans mettre fin au lien corporel. Celui-ci fonctionnera à n'importe quelle distance et malgré les protections magiques que peuvent procurer *bulle anti-magique, sphère prismatique ou* des barrières de niveau inférieur, mais il sera inopérant si les deux personnages affectés ne sont plus sur le même plan (si le magicien ou sa victime lance un *changement de plan*, s'il devient astral ou s'enduit d'*huile éthérée*, le lien est instantanément brisé). Les mouvements de la cible et du magicien au sein d'un même plan n'affecteront pas le lien, quelles que soient les distances parcourues, la vitesse de déplacement, ou la fréquence des mouvements. Les sages des Royaumes appellent parfois ce sort "Lien de la Mort".

La "page du seuil"

La dernière page de l'Alcaistre (celle qui porte la rune montrée plus tôt) est un *seuil* qui enverra dans un autre plan toute créature se tenant sur la rune (ou à tout le moins la touchant), livre ouvert, tandis que le mot inscrit autour de la rune est prononcé à voix haute - par la même créature ou une autre. Ce *changement de plan* se produit quels que soient les voeux de la créature touchant la rune et ne transportera qu'un seul être vivant (plus tous les objets qu'il porte) à la fois, dans l'une des destinations suivantes.

01-48	Plan Matériel Primaire (si ce seuil est utilisé sur le Plan Matériel Primaire, la destination sera un Plan Primaire parrallèle)
49-66	Avernus (le plus haut niveau des neuf enfers)
67-76	Opposition Concordante
77-88	Nirvana
89-92	Le demi-plan de l'Ombre
93-98	L'un quelconque des cinq plans des Limbes
99-00	Autre (au choix du MD)

La créature utilisant le *seuil* doit tenir l'Alcaistre à mains nues lorsque le mot de commande est prononcé, si elle désire que le livre vienne avec elle; dans le cas contraire il demeure sur le Plan Matériel Primaire. (Si le *seuil* est utilisé en un plan autre que le Maté-

riel Primaire, le livre reviendra toujours avec la créature).

Le Livre de Travail d'Aubayryr

Apparence: Ce livre est fait d'une longue bande d'écorce verte, pliée et repliée sur elle-même à la manière d'un accordéon. Il est serré entre des morceaux rectangulaires de bois huilé, reliés par une cordelette de chanvre. Sur l'une de ces couvertures est gravée la rune suivante:



ce qui permet d'identifier le livre comme appartenant au mage Aubayryr.

Histoire et Description: Aubayryr était un mage des Vaux, lors des premières colonies humaines de cette région. Il navigua ensuite jusqu'à ce qui est aujourd'hui l'Aglarond, où il fonda une dynastie de sorciers régnants qui se prolonge encore de nos jours. Les nombreux ouvrages qu'écrivit Aubayryr lorsqu'il était Grand Mage de l'Aglarond, puis Roi-Mage, sont conservés précieusement dans les bibliothèques du palais local, mais son livre de travail original, écrit alors qu'il n'était qu'un apprenti des mages de la Convention (voir plus bas) a été perdu.

Au début du règne de Lurskas, petit fils d'Aubayryr, des voleurs pénétrèrent dans les bibliothèques royales. Plusieurs furent battus par les gardes et la magie protégeant l'endroit, ce qui assura la sécurité de la plupart des volumes, mais le livre de travail fut dérobé. Il disparut dans les pays discutables de l'est et du sud de l'Aglarond, et on n'en a pas trouvé de trace précise depuis, bien que les activités rapportées de certains mages (notamment Nuzar des Sept Malédictions) laissent penser qu'ils ont étudié le livre de travail d'Aubayryr, ou du moins des copies des deux sorts créés par le Roi-Mage, qui achèvent l'ouvrage.

Il est sûr que le livre existe toujours, puisque la maison royale d'Aglarond met toujours tout en oeuvre pour le retrouver. La souveraine actuelle, la Reine-Mage à l'apparence changeante connue sous le nom de "Simbule" a abattu le sorcier Thanatos et pillé les bibliothèques de l'école de magie de Spéculétoile pour tenter de s'emparer du livre de travail.

Le seul apprenti d'Aubayryr, désormais décédé, le mage Nytholops, décrivit le contenu du livre de travail dans ses *chroniques*, car ce fut grâce à celui-ci que son maître lui a enseigné l'Art.

Contenu: Il y a (ou avait) 18 faces d'écorce dans le Livre de Travail d'Aubayryr. La première est généralement blanche; elle servait parfois de surface à diverses magies de protection (*runes explosives, symboles*, etc.) lorsque le propriétaire du livre le désirait. Les 14 surfaces suivantes contiennent les *sorts lecture de la magie, mains brûlantes, lumières dansantes, agrandissement, identification, lumière, message, écriture, ESP, verrou magique, dissipation de la magie, runes explosives, boule de feu et extension I.* Suivent trois sorts spéciaux - *cône de grêle* (la version d'Aubayryr de *tempête de glace),* et deux sorts uniques: *Piège de Phase d'Aubayryr* et *Lance du Tonnerre.*

Cône de Grêle
(Evocation)
Niveau: 4
Portée: 3m/niveau du lanceur
Durée: 1 round
Zone d'Effet: cône de 9m de diamètre
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 6 segments
Jet de Protection: Aucun

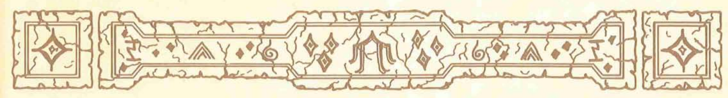
Explication/Description: En utilisant une pincée de poussière (un ou deux grains de sable suffisent) et quelques gouttes d'eau, le magicien fait tomber de gros (5cm de diamètre et plus) grêlons dans une zone cônique, depuis un point situé à 9m au-dessus d'une surface ou d'une cible quelconque. Le diamètre de la base du cône est de 9m. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet reçoivent 3-30 points de dégâts et les objets exposés doivent lancer un jet de protection contre les *coups critiques* pour rester intacts. Si le sort est lancé en plein air, les créatures qui volent à moins de 128 m du point d'origine et au sein de la zone d'effet de 9m de diamètre reçoivent 1-10 points de dégâts. Dans cette zone (de 9 à 18 m sous l'effet principal), seuls les objets fragiles - tels que parchemins ou fioles en verre - doivent lancer un jet de protection. Les créatures volant à plus de 18 m sous la zone d'effet principal pourront être frappées par des grêlons, ce qui les informera de la présence du sort, mais la force des projectiles sera devenue trop faible pour causer le moindre dégât.

Piège de Phase
(Altération)
Niveau: 4
Portée: 6 m
Durée: 1 round/niveau du lanceur
Zone d'Effet: Une créature
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 3 segments
Jet de Protection: Annule

Explication/Description: Grâce à un mot, un geste et la projection dans l'air d'une petit gemme incolore et transparente (qui est détruite) le magicien affecte une créature possédant la possibilité de *changement de phase* - devenir astrale ou éthérée - se trouvant dans un rayon de 6m autour de lui. Si aucune créature de ce type ne se trouve dans la zone d'effet, il ne se passe rien, et sort et gemme sont gâchés. Si la créature manque son jet de protection contre la magie, elle est forcée dans une phase opposée, où elle est maintenue magiquement pour toute la durée du sort. Une *araignée éclipsante* par exemple, se trouvant "en phase" pour attaquer au moment où le magicien achève de lancer son *piège de phase* est forcée "hors de phase" et devient incapable d'attaquer jusqu'à l'expiration du sort. Si elle s'était trouvée hors de phase (éthérée) au moment de la prise d'effet du sort, elle aurait été forcée en phase, donc vulnérable aux attaques physiques, sans ajustements.

Ce sort affecte les créatures employant des sorts ou des pouvoirs naturels et est efficace contre *intermittence* et *porte dimensionnelle*, arrétant les êtres qui utilisent ces sorts et les forçant "en phase" sur le Plan Matériel Primaire. Les créatures pouvant ajuster les molécules de leur corps perdent ces pouvoirs lorsqu'elles se trouvent prises dans un *piège de phase*. Cela inclut la capacité de passage au travers de la pierre des xorns et des xarens, ainsi que les pouvoirs psis d'*armes corporelles*, de *transformation éthérée* et de *porte dimensionnelle* - mais pas *marche dimensionnelle* ou autres pouvoirs affectant les molécules de choses externes, tels qu'*agitation moléculaire* et *manipulation moléculaire*. Après l'expiration du *piège de phase*, ces pouvoirs reviennent, à moins que leur propre durée ne soit achevée.

Une créature effectuant un *changement de plan*, une *téléportation*, un *transit végétal*, une *porte de phase* ou un *passe-plantes* ne sera pas affectée, mais un être se trouvant dans un espace extra-dimensionnel limité (comme au sein d'une *corde enchantée* ou d'un *trou portable*) sera forcé d'apparaître et de demeurer sur le plan du magicien pendant toute la durée du



sort.

Xorns, xarens et créatures similaires pouvant se frayer un chemin au travers de la matière solide lancent leur jet de protection contre ce sort à -2. Il est à noter que le lanceur du sort n'a pas besoin de savoir à quel endroit précis se trouve la créature, ni même de l'avoir vue ou d'être certain de sa présence pour l'affecter. Si plus d'une cible possible se trouve dans un rayon de 6m, le sort en affectera une au hasard - à moins que le magicien ne perçoive la présence d'une créature spécifique avant ou pendant l'incantation, auquel cas ce sera celle-ci qui sera affectée.

Une créature possédant la possibilité de devenir astrale ou éthérée peit être affectée par un *piège de phase* si elle se trouve dans la zone d'effet au moment du lancement du sort. L'être affecté sera incapable d'utiliser son pouvoir avant l'expiration du sort - quelle que soit la distance dont elle puisse s'éloigner du magicien. Si la créature affectée est elle-même capable de lancer des sorts, par exemple un sort astral, elle ne pourra pas utiliser celui-ci pendant la durée du piège de phase - toute tentative visant à passer outre entraînera la perte du sort. Si la créature affectée tente d'utiliser de l'*huile éthérée* ou autre objet magique permettant de changer de phase, l'effet sera nul.

Une créature se trouvant sur le plan astral lorsque le *piège de phase* est lancé bénéficie d'un jet de protection à +1; une créature se trouvant sur le plan éthéré ou sur le plan matériel lance son jet de protection sans modificateurs.

Lance de Tonnerre
(Evocation)
Niveau: 4
Portée: Toucher
Durée: Voir ci-dessous
Zone d'effet: Une créature
Composantes: V, S
Temps d'Incantation: 4 segments
Jet de Protection: Aucun

Explication/Description: Lancer ce sort crée une mince tige de force gris-pâle miroitante, s'étendant sur 6m en partant du doigt pointé du magicien. Cette "lance" n'a aucun poids, ni aucune existence matérielle, mais si une créature la touche ou en traverse une portion quelconque, elle disparait en émettant un coup de tonnerre, infligeant du même coup 2-24 points de dégâts à ladite créature. Le magicien peut faire disparaitre la lance à volonté, sans en souffrir d'aucune manière (bien que le sort soit alors perdu). Elle disparait de toute façon si son créateur meurt, perd connaissance ou commence à lancer un autre sort.

Le magicien peut employer la *lance de tonnerre* de bien des manières - immobile, comme barrière contre le passage d'une créature; au niveau des chevilles, en piège pour arrêter un poursuivant. Elle est aussi très efficace si on la manie comme une arme: le magicien peut bouger le bras et le doigt pour frapper à l'aide de sa lance. Au cours d'un combat, toutes les victimes potentielles de la lance sont considérées comme étant CA10 (avant les ajustements de dextérité); le coup de la lance se transmet au travers des armures et des boucliers et la présence d'une telle protection est donc inutile contre elle. Les bonus procurés par armures et boucliers magiques ne sont cependant pas annulés et servent à améliorer la classe d'armure de la victime.

Les dégâts infligés par la lance sont assimilables à un coup physique et non à (par exemple) une décharge électrique. Elle est pleinement efficace contre les créatures immunisées soit aux armes tranchantes, soit aux armes contondantes (n'étant en fait ni l'une ni l'autre)

Le contact d'une *lance de tonnerre* détruit les sorts de *bouclier, mur de force et globe d'invulnérabilité mineur*, mais la lance elle-même se décharge (disparait sans causer de dégâts à quiconque) au moment du contact. Les sorts de protection plus puissants (comme *bulle anti-magique*) font également disparaitre la lance mais absorbent eux-mêmes le choc et demeurent opérationnels. Une lance pénètre le feu, l'eau (y compris neige et glace) et les décharges électriques naturelles ou magiques (*mur de feu, mur de glace*) sans se décharger, aussi le magicien peut-il donc frapper un ennemi protégé par de tels phénomènes.

Quiconque manie une *lance de tonnerre* (incantation terminée et décharge encore à venir) ne peut être frappé par les sorts de *projectiles magiques*, quelle que soit la direction dont ils proviennent - leur force passe sans faire de mal au travers du magicien pour être absorbée par la lance, augmentant les dégâts causés par celle-ci (de 2-5 points par projectile). Ce phénomène ne se produira pas si le magicien porte une autre protection contre les *projectiles magiques.* La lance ne confère aucune protection contre les autres formes d'attaques magiques, et il est impossible de la donner à une autre créature sans en causer la décharge - c'est à dire qu'un allié du magicien ne peut pas manier la lance à la place de celui-ci.

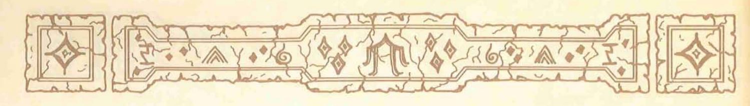
L'Arbatel d'Orjalun

Apparence: Ce volume est formé de neuf plaques de mithril poli, estampillées par les forgerons elfiques de Lunargent. Elles portent des lettres de la Haute Langue, gravées sur de petits dés qui sont positionnés sur la page puis frappés avec un marteau afin de laisser une impression distincte. Les plaques sont percées au sommet et à la base, du côté gauche, et reliées par des anneaux de bronze. Ce livre était autrefois contenu dans un coffret de bois, enveloppé dans de la toile, mais il est probable que ce récipient soit aujourd'hui détruit.

Histoire et Description: Orjalun, le Grand Mage aux cheveux blancs de Lunargent, dans les premiers âges du Nord, (on le pense aujourd'hui décédé), supervisa la composition de cet ouvrage et y prit personnellement une grande part. Le livre est conçu pour devenir le réceptacle permanent des sorts de défense les plus puissants qu'il connût, afin d'assurer la sécurité de sa cité bien-aîmée au travers des années futures. Mais il ne fut jamais utilisé ainsi car lorsqu'Orjalun donna son bâton de commandement au successeur qu'il s'était choisi, Sépur, celui-ci révéla sa véritable nature - prenant l'*Arbatel* et le bâton et quittant la ville.

On ignore le destin de Sépur, bien que le sage Alphontras rapporte la découverte d'un bâton brisé au sommet d'un tertre rocheux isolé, dans les Landes des Trolls. L'Arbatel a été identifié pour la première fois dans le village de Longueselle, par le collègue d'Alphontras, Ylombur le Très-Savant, qui le vit en possession du sorcier Arathur Harpell. Arathur fut plus tard abattu au cours d'un duel magique par le nécromancien Marune, qui ne resta que peu de temps en possession du livre. Il le perdit quelque part dans les neiges hivernales en fuyant les Seigneurs d'Eauprofonde. Il doit avoir changé de mains plusieurs fois au cours de la décennie suivante, car on y trouve de nombreuses allusions dans diverses chroniques du Nord.

Il est mentionné une fois durant cette période par le sage Maerlus, représenté dans les *Lettres à la Cour d'Elfrin* ("Rassemblées de la main même du roi: chronique et très fasci-



nant discours au sujet de notre pays et de notre temps") par une lettre qu'il écrivit au monarque Elfrin, dans laquelle il décrivait un certain nombre d'objets puissants présents dans le royaume de celui-ci. Dans sa lettre, Maerlus décrit plusieurs livres et spécule au sujet de leur emplacement; l'Arbatel, dit-il se trouve entre les mains du sorcier isolé du monde Lios - à moins que Marune n'ait vaincu celui-ci et récupéré son bien.

Eglisorme pense que Marune a bien tué Lios mais affirme que les activités actuelles du nécromancien prouvent qu'il n'a pas retrouvé l'Arbatel, malgré ses tentatives répétées. L'endroit où se trouve le livre aujourd'hui est donc totalement inconnu.

Contenu: Orjalun a reçu l'enseignement de l'Homme Masqué, le plus mystérieux des Sept Sorciers de Myth Drannor, et on suppose que deux des sorts du livre ont été créés par ce maître: *cryptographie et Sécurisation* (version améliorée de verrou magique).

La première et la dernière plaque de l'*Arbatel* sont nues, afin de ne rien révéler du contenu de l'ouvrage, mais les sept plaques intérieures portent chacune un sort (la méthode d'impression ne permettant d'écrire qu'au recto). Il s'agit, dans l'ordre de *Réparation, charme-personnes, cryptographie, dissipation de la magie, identification, vigiles et sentinelles* et *sécurisation*. Tous les sorts notoirement connus sont inscrits dans leur forme standard (celle du *Manuel des Joueurs*). Les deux sorts uniques sont reproduits ci-dessous, d'après les livres de Vauth, un autre apprenti de l'Homme Masqué.

Cryptographie
(Illusion/Phantasme)
Niveau: 4
Portée: 3m + 3m/niveau
Durée: Permanent
Zone d'Effet: Voir ci-dessous
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 4 segments (plus le temps d'écriture)
Jet de Protection: Aucun

Explication/Description: Grâce à ce sort, un message normal, comprenant au plus 66 caractères ou lettres (environ quinze mots) écrit sur du parchemin, de la pierre, ou autre matériau, peut être rendu illisible (même par les sorts de *compréhension des langues, lecture de la magie et vision réelle)* à toute personne, à l'exception du magicien lançant le sort, les êtres cités dans le message (s'il y en a, et même si le magicien ne le veut pas) et un destinataire spécifique devant être nommé à voix haute et visualisé mentalement par le magicien au moment de l'incantation. Pour les autres, ce message semblerait être une zone balafrée, incompréhensible, portant une aura magique.

Un message crypté existera jusqu'à ce qu'il soit *effacé* magiquement, que le magicien souhaite qu'il disparaisse (chose possible à n'importe quelle distance du message, à condition de se trouver sur le même plan), ou qu'une *dissipation de la magie* soit lancée dans sa zone d'effet. L'érosion et autres effets physiques tels que brûlures ou grattage n'effaceront pas le message, tant que la surface sur laquelle il a été écrit existe toujours (une *cryptographie* peut être lancée facilement sur toute surface raisonnablement stable, telle que pierre, bois ou papier; le sort est nettement moins efficace avec les messages écrits sur la suie, la poussière ou la neige); il sera toujours clairement lisible pour les personnes citées plus haut.

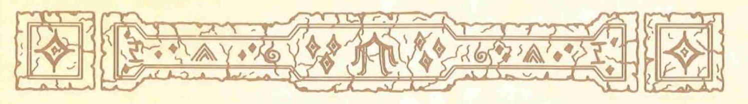
Le message ne luit pas, pas plus qu'il n'attire en aucune manière l'attention sur lui-même - et un destinataire supposé peut fort bien le manquer s'y le ne cherche pas ou s'il n'a pas la chance de regarder au bon endroit. Un message *crypté* écrit en une langue que ne comprend pas le destinataire n'est pas rendu plus compréhensible pour autant; de même une écriture trop petite pour être déchiffrée ne sera pas agrandie par ce sort. Il est impossible de crypter le texte d'un sort, mais on peut par contre dissimuler ainsi des écritures liées à la magie, telles que formules d'encres, mots de commande d'objets magiques, ou directives relatives à des procédés magiques - comme l'enchantement d'un objet particulier ou la construction d'un golem.

Aucune partie du message au-delà des 66 premiers caractères ne sera protégée par ce sort - tenter de *crypter* un message trop long entraînerait la perte du sort; le message tout entier pourrait être lu (ou détruit) normalement. Des écritures supplémentaires dans la même zone n'affecteront pas un message *crypté*, aussi est-il possible d'en écrire un second (lisible) par-dessus le premier pour encore mieux dissimuler celui-ci, sans le rendre illisible par son destinataire. De plus, ajouter des mots ou des caractères à un message que l'on sait *crypté* ne fera pas apparaître celui-ci: les ajoûts demeureront clairement visibles et l'original restera dissimulé. Plusieurs sorts de *cryptographie* lancés sur des zones voisines ne permettront pas de dissimuler plus de 66 caractères. Au contraire: lorsque le second message sera *crypté*, le premier disparaîtra pour toujours. Dans le cas présent, "voisin" fait référence à des zone situées à moins de 3 m l'une de l'autre, si bien qu'il est impossible de *crypter* plusieurs messages sur les différents murs d'une petite pièce. Il est également impossible d'utiliser le divers côtés d'un mur ou d'un objet pour *crypter* plusieurs messages, à moins qu'ils ne soient séparés de plus de 3m. Les écritures utilisées dans un message *crypté* peuvent être très petites ou très grandes, inscrites sur des murs, des flancs de montagnes, de petits ossements ou des chûtes de bois. Elles demeurereront de toute façon dissimulées tant que le maximum de 66 caractères ne sera pas dépassé.

Il est possible d'utiliser une *cryptographie* pour dissimuler des messages écrits par d'autres personnes, quel que soit le temps qui s'est écoulé depuis l'écriture. Ce sort permettra même de dissimuler des runes profondément gravées dans la pierre ou des lettres formées par des mosaïques colorées. Dans ce cas la surface semblera passée, tâchée et/ou décolorée, voire même couverte d'un dépôt ressemblant à de la suie, afin que le message soit bien dissimulé. Comme mentionné précédemment, aucun nettoyage physique ne pourra révéler l'inscription. La distance donnée ci-dessus comme portée représente celle à laquelle le magicien peut se trouver du message à *crypter*.

Un sort de *vision réelle* révélera clairement les contours d'une *cryptographie* mais ne permettra pas de lire le message, à moins que le spectateur ne puisse déduire ce qui est dissimulé d'après la forme de l'aura magique. Des symboles écrits ou gravés peuvent être *cryptés* mais les symboles et glyphes magiques ne seront pas affectés. La *cryptographie* dissimule mais n'endommage pas les pentacles de protection, triangles thaumaturgiques, et ainsi de suite.

Si le lanceur d'une *cryptographie* écrit lui-même le message devant être dissimulé, cette écriture doit être effectuée directement: il est impossible de rédiger le message à distance. Les composantes matérielles de ce sort sont une pincée de poussière ou poudre de papier, et une plume, toutes étant détruites durant l'incantation.



Sécurisation
(Altération)
Niveau: 4
Portée: Toucher
Durée: Voir ci-dessous
Zone d'Effet: 3 m2 par niveau
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 6 segments
Jet de protection: Aucun

Explication/Description: Grâce à ce sort, à un petit morceau de fer (ou de limaille) et à une petite gemme (ou une quantité équivalente de poudre ou de fragments de gemmes) le magicien peut *sécuriser* une porte, un coffre ou un portail. Un objet ou une zone *sécurisé* ne peut être ouvert ni traversé par aucun moyen, sinon sa destrution physique, une *dissipation de la magie (ou souhait mineur, altération de la réalité*, etc, formulé de façon à obtenir le même effet). Contrairement à ce qui se passe avec *verrou magique*, un portail *sécurisé* ne peut être traversé par des magiciens d'aucun niveau - y compris le lanceur du sort - à moins que des moyens astraux, éthérés ou d'altération dimensionnelle tels qu'*intermittence* ou *porte dimensionnelle* ne soient utilisés. L'aura résiste au feu, au froid et aux attaques électriques de nature magique ou naturelle. Ainsi une porte fermée et *sécurisée* renverrait un sort de foudre à son envoyeur et ne serait pas endommagée par une *boule de feu.* Les attaques physiques portées sur une zone *sécurisée* seraient totalement inefficace pendant 1 round par niveau du magicien ayant lancé le sort (à partir du round suivant l'incantation). Après cette période, le sort de *sécurisation* reste en place mais ne procure aucune protection contre les attaques physiques.

Lorsqu'une zone *sécurisée* est touchée, testée ou attaquée, de quelque manière que ce soit, elle émet une lueur blanche de tous côtés, sur toutes ses surfaces. Un sort d'*ouverture* ne peut annuler une *sécurisation.* Tout sort, pouvoir naturel assimilable à un sort ou effet produit par un objet visant à altérer la forme ou la nature de la zone *sécurisée* sera renvoyé sur le lanceur/utilisateur, causant des effets maximum. Si le pouvoir affecte une zone et non un individu, son utilisateur sera le centre de ladite zone. Les pouvoirs magiques ainsi reflétés comprennent (liste non limitatve): *agrandissement, rapetissement, levitation, fractures, excavation, passe-murailles, lithomorphose, transmutation de la pierre en boue, glissement de terrain, transmutation de la pierre en chair, disparition, répulsion du bois et animation de la roche.* Si la magie n'affecte pas les créatures vivantes (comme *animation de la roche, glissement de terrain*), son usage est simplement gâché. Les pouvoirs se trouvant sous le contrôle direct de leur utilisateur (comme les pouvoirs psi, ou les capacités naturelles assimilables à des sorts, mais non les sorts ẽux-mêmes) n'auront aucun effet sur une zone ou un objet *sécurisé*, mais on les considérera comme ayant été utilisés. Dans tout les cas ou la magie peut être "renvoyée" sur son utilisateur, tous ceux qui pourraient être affectés ont le droit de lancer un jet de protection, si le type de magie en autorise normalement un.

Les sorts de *lumière, bouche magique, aura magique de Nystul* et *piège de Leomund* ne peuvent être lancés sur ou au sein d'une zone *sécurisée.* Tout *glyphe (de garde), runes explosives* ou *symbole* écrit sur une surface quelconque se trouvant dans une telle zone se déchargera immédiatement après leur achèvement, blessant éventuellement celui qui l'a écrit et/ou ses compagnons ou autres créatures proches. Un sort de *désintégration* qui détruit une zone *sécurisée* aura l'effet d'annuler le sort de *sécurisation.* Un sort de *transvision* aura un effet normal sur ce type de zones. La *détection des pièges* ne révélera pas la présence de la *sécurisation* mais une *détection de la magie* en mettra en évidence l'aura. Les *illusions* et autres sorts de dissimulation peuvent être lancés normalement sur une zone *sécurisée.*

Le Scalamagdrion

Apparence: Ce grand volume est fait de parchemins serrés entre des planches de bois et cousus à la peau noire d'une créature inconnue, ayant été tendue sur les précédentes pour former une couverture. Il ne porte aucune légende ou marque externe. Ses couvertures sont bordées de cuivre martelé, désormais recouvert de vert-de-gris. Le livre contient 26 pages jaunes et guère planes. Certains propriétaires de l'ouvrage font référence à la présence d'une lanière de peau noire qui le fermait autrefois mais qui a semble-t-il disparu.

La taille et le poids du volume interdisent son transport aisé à la main, sous le bras ou dans une sacoche. Il ne porte guère la trace (couvertures griffées, cornées, parchemin déformé par l'humidité) des livres ayant accompli de nombreux voyages en extérieurs.

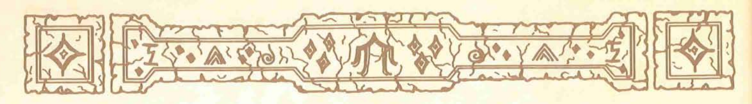
Histoire et Description: La véritable origine du Scalamagdrion est inconnue. On en trouve pour la première fois la trace dans les mémoires du mage Hethcantre, qui le possédait dans sa jeunesse. Il ne mentionne cependant pas comment il en fit l'acquisition, mais rapporte qu'il le donna à Hym Kraaven (l'un des Sept Sorciers de Myth Drannor) en paiement de leçons de magie. Peu de temps après, ses mémoires prennent fin. Hethcantre est désormais célèbre surtout pour son suicide spectaculaire, puisqu'il s'est jeté du haut du plus haut rocher de l'ensemble appelé aujourd'hui le Saut d'Hethcantre. Il accomplit ce geste alors qu'il était poursuivi par presque une vingtaine d'illithids. Le sage Orfidel pense que ces créatures détestables en voulaient au Scalamagdrion lui-même - une opinion que partage Eglisorme.

Hym Kraaven ne révéla jamais les secrets de ce livre, pas plus qu'il ne les utilisa pour son enseignement à l'école de Myth Drannor (voir "le Livre d'Etudes"), sans doute à cause du contenu d'une de ses pages. Du destin d'Hym Kraaven ou de la manière dont le livre parvint à son propriétaire connu suivant, on ne sait rien, mais les sages Orfidel et Maerlus du Nord étaient tous deux présents sur le Tertre du Veilleur quand un magicien alors inconnu, nommé Valathond, en utilisa les sorts pour détruire le mage Gaerlammon en combat singulier.

Valathen fut ensuite abattu par la Compagnie du Corbeau, mais ces aventuriers ne trouvèrent pas le Scalamagdrion parmi les trésors de sa place-forte. De plus l'examen de leurs rencontres avec le mage, durant toute la saison qui précéda la mort de celui-ci, donne à penser qu'il ne possédait déjà plus l'ouvrage. Auvidarus, sage de Montéloy, et Laeral, sorcière et chef des aventuriers appelés Les Neuf - deux observateurs qu'un monde sépare - ont tous deux rapporté des rumeurs attribuant la possession de l'ouvrage à tel ou tel mage. L'une des rumeurs que mentionne Laeral parle à nouveau d'illithids, mais la véracité en est invérifiable. On ignore où se trouve à l'heure actuelle ce livre.

Contenu: Eglisorme décrivit le contenu du grimoire, à partir d'une étude approfondie des notes d'Hethcantre:

La première et la dernière page du Scalamagdrion sont blanches. Les autres portent 23 sorts, un par page, chaque verso étant blanc. L'une des pages ne recèle qu'une étrange illustration. Le contenu des pages est



le suivant, de la première à la dernière: (blanche), *écriture, effacement, langues, message, serviteur invisible, verrou magique, identification, enchantement d'un objet, permanence, intermittence, désintégration,* (illustration), *débilité mentale, vol, incantation mortelle, flèche de feu, boule de feu à retardement, invisibilité, lévitation, invocation d'un élémental, globe mineur d'invulnérabilité, mur de force, désenvoûtement, dissipation de la magie,* et (blanche). Tous les sorts apparaissent dans leur forme standard (*Manuel des Joueurs*). L'ordre irrégulier des sorts suggère que l'ouvrage a été organisé selon la fantaisie de son créateur et n'était pas le livre de travail d'un magicien progressant lentement dans sa maîtrise de l'Art.

Le seul dessin de l'ouvrage est celui que l'on trouve sur la page située entre *désintégration* et *débilité mentale.* Selon les notes d'Hethcantre, il est d'une texture chaude et veloutée, et représente de manière très réaliste des cavernes inconnues et apparemment sans fin (peut-être sur un autre plan), dans lesquelles est accroupi un monstre reptilien aîlé, à peine visible, sur un lit d'os blanchis. Un mot ou un nom est inscrit en commun au bas de la page, par l'arrangement des os précités : "Nungulfim". Hethcanter note que si ce mot est prononcé lorsque le livre est ouvert à cette page, ou si l'on regarde trop longtemps l'illustration, le monstre bouge.

D'après d'autres sources qu'il n'a pas divulguées, Eglisorme affirme que cette page est un *seuil* ou une *porte* menant à un plan non-identifié ou à un espace extra-dimensionnel fait de cavernes infinies, seuil qui peut être passé dans les deux sens. Une fois qu'il est activé, le monstre sortira de la page dans le plan matériel primaire pour attaquer toutes les créatures présentes, cherchant à tuer ses proies et à les ramener dans ses cavernes pour les dévorer. Sa véritable nature est inconnue mais ce qu'on en sait peut être résumé ainsi :

Scalamagdrion ("Gardien du Grimoire", "Nungulfim")
FREQUENCE : Très Rare
Nbre RENCONTRÉ : 1
CLASSE D'ARMURE : 6
DEPLACEMENTS : 39m/24m
DES DE VIE : 6+6
POURCENTAGE D'ETRE AU GITE : 100%
TYPE DE TRESOR : S, Q, Vx3 (dans le gîte)
Nbre d'ATTAQUES : 4
DEGATS/ATTAQUE : 2-12/1-6/1-6/3-12
ATTAQUES SPECIALES : Aucune
DEFENSES SPECIALES : Voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : Voir ci-dessous
INTELLIGENCE : Moyenne
ALIGNEMENT : Neutre
TAILLE : G (6m de long)
CAPACITE PSI : Aucune
Mode d'Attaque/Défense : Aucun
NIVEAU/VALEUR EN XP : VI/525 + 8/PV

Le scalamagdrion ressemble à un dragon aux écailles grises, aux yeux verts et aux ailes tronquées, possédant une longue queue préhensile, hérissée d'os. S'il bondit sur sa victime depuis une hauteur, il peut griffer à l'aide de ses quatre pattes (chacune infligeant 1-6 points de dégâts), ou écraser 1 victime sous son poids en utilisant ses pattes avant pour attaquer. Sa queue inflige 3-12 points de dégâts. Le monstre ne connait pas la peur, aime la chair humaine, et est assez malin pour ramener le corps de ses victimes, objets compris, dans son gîte, afin de ne pas être surpris pendant son repas.

Le Scalamagdrion irradie un *silence sur 5m* autour de lui et possède une capacité de retour de sorts naturelle (comme un anneau du même nom, ce qui lui permet notamment de bénéficier d'un jet de protection sur les sorts n'en autorisant pas normalement). Ceci en fait un ennemi redoutable pour les magiciens et aucun n'en a encore jamais triomphé.

Il est possible de distinguer plusieurs anneaux et bâtonnets parmi les ossements sur lesquels est couché le scalamagdrion. Le monstre et le seuil ne peuvent être ni détruits, ni endommagés en déchirant ou en brûlant la page sur laquelle ils apparaissent. Toute tentative en ce sens fera par contre certainement apparaître la bête.

Le Grimoire de la Convention

Apparence: Ce livre est grand, carré et (à en juger par la description d'Eglisorme) mesure environ 60 cm de côté. Il est fait de peau de wapiti blanche tannée, tendue sur des planches de bois noir ayant l'épaisseur d'un doigt. Les deux couvertures portent en leur centre une rune dessinant quatre flèches convergeant dans un cercle:



Quatre feuilles de vélin blanc sont cousues au dos de peau.

Histoire et Description: Le Grimoire est l'oeuvre des quatre mages les plus puissants du Nord (à leur époque), qui formaient la Convention, une alliance (fondamentalement Neutre Bonne) fondée pour imposer la paix aux royaumes tribaux en guerre, et pour construire la puissance et la prospérité collectives du Nord contre la confrontation prochaine avec les orques et leurs semblables. La Convention est inactive depuis longtemps: Grimwald et Prespre ont disparu dans un voyage d'exploration dans d'autres mondes que le nôtre. On pense qu'Agannazar a péri dans la destruction de l'Ecole de Sorcellerie de Padhiver, par les Sorciers Rouges du Thay. Ilyykur est célèbre pour s'être sacrifié dans la Tour Verte de Thulnath, pour détruire d'archiliche Ruelve.

Le Grimoire a été fabriqué pour commémorer la fondation de la Convention, afin qu'il serve de source de pouvoir et de symbole aux apprentis qui devaient suivre les traces des Quatres Fondateurs et devenir de nouveaux membres du Pacte (ce ne fut le cas d'aucun). Chacun des Quatre Fondateurs fournit à l'ouvrage un sort unique, lequel apparait seul sur sa propre page. Les sorts n'ont pas de noms, mais ils en ont acquis un, officieux, grâce à la description du livre que l'on doit à divers auteurs, et à leur utilisation par les apprentis originaux des Quatre (puis par leurs propres apprentis). Ceux-ci, désormais eux mêmes de puissants magiciens, n'ont pas été identifiés par Eglisorme. Le sage affirme qu'ils n'ont pas collaboré à la manière de leurs maîtres mais se sont séparés en mauvais termes - l'un d'entre eux emportant probablement le Grimoire. Le propriétaire actuel de celui-ci et l'endroit où il se trouve sont incertains.

Eglisorme connait les sorts précis figurant dans ces pages, pour avoir étudié le Livre de Travail des Quatre et de certains de leurs apprentis. Il a consenti à les reproduire ici.

Manteau Gris de Grimwald
(Nécromantique)
Niveau: 5
Portée: Toucher
Durée: 1 round/niveau
Zone d'Effet: Une créature
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 6 segments
Jet de Protection: Annule

Explication/description: Lorsqu'un magicien lance ce sort, une lueur gris-argenté ap-



parait autour de la composante matérielle. Si celle-ci (un os ou le squelette d'un petit animal) est amenée en contact avec une créature - tirage de toucher requis, comme si on maniait une dague ou un gourdin - la lueur la quitte (la composante disparait alors) et s'étend pour envelopper la victime d'une aura, qu'on appelle *manteau*. Cette lueur prend effet lors du round suivant le contact et dure pendant 1 round par niveau d'expérience du magicien. Lorsqu'elle est présente, tous les soins, guérisons et régénérations magiques ou naturelles n'ont aucun effet. Un troll ne pourrait donc pas se régénérer, un *anneau de régénération* ne fonctionnerait pas, les *potions de guérison/supra-guérison* seraient inopérantes, et ainsi de suite.

Le *manteau* peut être dissipé magiquement et disparaîtra sans faire d'effet si la résistance magique ou un jet de protection (un seul est autorisé) triomphe de lui. A l'expiration du sort, les forces soignantes encore actives prendront effet immédiatement - mais toutes celles qui ont été gaspillées sur la victime pendant que le *manteau* faisait effet sont perdues à jamais. Un sort de *soins* ou de *guérison*, par exemple, fera effet si le *manteau* expire avant la victime; de même un *anneau de régénération* recommencera à fonctionner correctement à la disparition du *manteau*, et une créature pouvant se régénérer retrouvera cette capacité. La victime ne profitera cependant pas des *potions de guérison* bues pendant que le sort faisait effet, ni des utilisations qu'on aura pu faire sur elle d'un *bâton de guérison*, ces deux types de magie devant faire effet immédiatement ou pas du tout. En ce cas l'application de la magie (dose, charge, etc.) est perdue.

Si le magicien ne réussit pas à toucher sa cible durant le round d'incantation ou celui qui le suit, le manteau s'étend pour quitter la composante matérielle et recouvrir son propre créateur. Il demeure en action pendant la durée normale du sort. Il n'y a pas de jet de protection contre ce "retour de flamme" mais un sort de *dissipation de la magie* peut être employé par le magicien ou l'un de ses compagnons pour y mettre fin.

Une fois le sort lancé et le *manteau* posé sur une cible, sa durée et ses effets ne sont plus sous le contrôle du magicien. Les créatures de toutes tailles peuvent être affectées. Il est à noter que l'utilisation de ce sort n'est pas un acte fondamentalement bon et que les magiciens d'alignement bon doivent peser avec soin les circonstances et la nature de la cible.

Brûlure d'Agannazar
(Evocation)
Niveau: 2
Portée: 21 m
Durée: 2 rounds
Zone d'Effet: Spéciale
Composantes: V, S
Temps d'incantation: 3 segments
Jet de Protection: Voir ci-dessous

Explication/Description: A l'aide de ce sort, un magicien fait surgir un jet de flamme du bout de ses doigts, et le dirige vers une créature spécifique. Si celle-ci se trouve à moins de 21m de lui, elle reçoit 3-18 (3d6) points de dégâts, sans jet de protection (en supposant qu'elle ne soit pas immunisée aux effets de la chaleur et des flammes). Le jet de flamme prend la forme d'un cylindre de 60cm de diamètre et d'un maximum de 21m de long, le magicien se trouvant à un bout et sa cible à l'autre. Ce jet persiste durant les deux rounds qui suivent l'incantation, suivant les mouvements de la cible et du magicien, que la première demeure ou non dans le rayon de 21m précité. Toutes les créatures touchées par le jet au moment où celui-ci jaillit vers la cible ou se déplace pour suivre une cible en mouvement recevront 2-16 (2d8) points de dégâts (JP contre les sorts = demi-dégâts). Le contact de la *brûlure* boutera le feu à tous les objets facilement inflammables (parchemins, vêtements secs, etc.). Il pourra même fort bien endommager des objets plus solides.

Manteau d'Ilyykur
(Abjuration)
Niveau : 4
Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Zone d'Effet : Aura autour du magicien
Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 4 segments
Jet de Protection : Aucun

Explication/Description: Lorsque ce sort est lancé, le magicien est enveloppé par une pâle aura lumineuse suivant les contours (et les mouvements) de son corps. Il est possible de lancer normalement des sorts depuis l'intérieur de ce manteau. Ceux qui tenteront de le pénétrer seront par contre affectés de la manière suivante: le magicien protégé bénéficie d'un bonus de +3 sur ses jets de protections contre les Enchantements/Charmes et de +1 sur les autres sorts donnant lieu à un jet de protection. Il ne reçoit que la moitié des dégâts causés par un sort basé sur l'électricité (*poigne électrique, foudre*, etc.). Lorsque l'esprit du magicien est contacté par la force psi d'un autre être, le *manteau* adopte un aspect blanc très lumineux (mais pas aveuglant). Il ne confère cependant aucune protection spéciale contre ce type d'attaques.

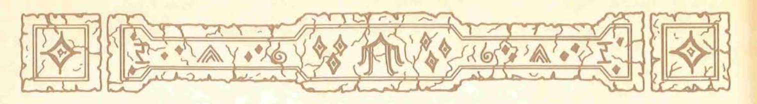
La composante matérielle du sort est un cristal de gemme naturel (non taillé). Il est à noter qu'un petit familier s'accrochant au magicien (contact physique obligatoire) peut être protégé par le *manteau*, mais aucune créature ne le sera si le magicien ne le souhaite pas. De plus, le sort ne pourra protéger une créature (familier ou autre) plus grande qu'un pseudo-dragon.

Arc de Lune de Prespre
(Evocation)
Niveau: 4
Portée: Spéciale
Durée: Spéciale
Zone d'Effet: Spéciale
Composantes: V, S, M
Temps d'incantation: 9 segments
Jet de Protection: Aucun

Explication/Description: Ce sort n'est utilisable que sous un ciel nocturne où brille une lune dont la lumière peut atteindre le sol (un ciel trop nuageux serait inadéquat). L'*Arc de Lune de Prespre* permet au magicien de faire surgir de un à quatre points brillants - une forme de *boule de foudre* - entre ses mains étendues. ils croissent en taille et en intensité, tournant lentement, durant le round de l'incantation. A ce moment, ils ressemblent à des *lumières dansantes*.

Lors du round suivant, le magicien peut choisir un ou plusieurs des points de lune et les lancer sur une cible devant se trouver dans son champ de vision. Ce lancer se fait par la force de la volonté et ne réclame ni geste, ni parole. Les points de lune lancés sur une cible volent vers celle-ci, à une vitesse maximale de 72 m par round, et la poursuivent derrière tous les obstacles - sauf les portes closes et équivalents. Malgré les sorts de confusion tels qu'*invisibilité, image miroir, illusion* etc., ils les frappent avec un bonus de +3 au toucher.

Chaque point de lune atteignant sa cible inflige 2-8 points de dégâts électriques (lancé en 4 fois), 2-12 (lancé en 3 fois), 3-18 (lancé en 2 fois) ou 4-24 (lancé en 1 seule fois). Les points de lune qui manquent leur cible ou sont bloqués par des barrières se dissipent lentement



dans le néant.

Le magicien peut diriger les points produits par un *arc de lune* sur différentes cibles au cours du même round, et doit en "tirer" au moins un par round (mais peut en tirer autant qu'il le désire, si le temps le lui permet), jusqu'à ce qu'ils aient tous disparu. Les points inutilisés tournent sur eux-même en face du magicien, dans les 3m, et s'ils sont frappés par la *foudre* ou une attaque électrique similaire, ils explosent - infligeant des dégâts maximum à toute personne se trouvant dans les 3m, y compris leur créateur.

Lors du round suivant le lancer du premier point, le magicien peut commencer une nouvelle incantation, tout en continuant à diriger les points restants, et continuer ainsi tant qu'il reste des points et que les temps d'incantation des sorts le permettent (diriger un point prend 1 segment par round. Les sorts dont le TI est de 1 round ou plus ne peuvent donc pas être utilisés). En utilisant cette tactique, un magicien pourvu de plusieurs sorts d'*arc-de-lune* pourrait assembler un arsenal de nombreux points en attente. Si un round s'écoule sans qu'il ne lance au moins un point sur sur cible, tous se dissiperont. Il est à noter que si le magicien est victime d'un sort de *paralysie*, il pourra toujours diriger les points sur des cibles se trouvant dans son champ de vision: cet acte est une fonction de l'intellect et de la vue, non pas des mouvements.

Un point délibérément frappé par une créature ou un objet se déchargera, infligeant des dégâts maximum à quiconque se trouvera dans un rayon de 3m. Le point est considéré comme CA-6. Il est à noter que le métal conduit les effets complets d'un point vers quiconque se trouvant en contact avec lui, quelle que soit la distance.

Bien que ce sort n'autorise pas de jet de protection, il est à remarquer que les créatures immunisées contre l'électricité et celles qui n'ont pas d'existence tangible sur le plan du magicien (éthérées) ne subiront aucun dégâts.

Les composantes matérielles de ce sort sont un morceau de toile d'araignée, de l'ambre, une baguette de verre ou de cristal et un morceau de fourrure.

Le Grimoire de la Licorne

Apparence: Le Grimoire de la Licorne est un grand livre, large de 60 cm et haut de 90 cm, épais de plus de 10 cm. Ses couvertures et ses pages sont des plaques d'électrum polies, toutes semblant vides à l'observateur inattentif. Si l'une des pages fait l'objet de concentration (ce qui interdit toute autre étude, incantation, lecture ou tâches mentales similaires), son contenu commencera à apparaître, écrit en Thorass, au bout de 3-8 (1d6+2) rounds et demeurera visible au moins trois rounds après la fin de l'étude. Ce livre ne porte ni titre ni marque permettant de l'identifier.

Histoire et Description: Les sages et les bardes des Royaumes savent que le Grimoire de la Licorne appartenait autrefois au Roi-Mage d'Iltkhazar (un royaume disparu qui se trouvait à l'emplacement du Calimshan oriental, il y a neuf-cents ans), le Très-Puissant-Seigneur Shoun. Certains prétendent que celui-ci est désormais une liche. On dit que le Grimoire contient de nombreux sorts ne se trouvant nulle part ailleurs, notamment le moyen de créer un seuil permanent entre les plans d'existence et celui de fabriquer des armées de golems.

On prétend soit que des aventuriers ont volé le Grimoire à Shoun après avoir abattu celui-ci, soit que le mage-liche l'a emmené avec lui lorsqu'il s'est enfui dans les entrailles de la terre pour échapper à la vengeance des nations elfiques (voir ci-dessous). Il s'est finalement retrouvé à Ruathym, où il a figuré jusqu'à une date récente dans la bibliothèque la plus secrète. Lors de l'année passée, une ou des personnes inconnues se sont introduites dans ladite bibliothèque et ont volé le livre, précipitant la récente guerre entre Ruathym et Luskan. A l'heure qu'il est le livre n'a toujours pas été retrouvé.

Contenu: Ce grimoire contient 23 sorts, un par page, dans l'ordre suivant: *charme-personnes, ténèbres sur 5m, ESP, peur, dissipation de la magie, charme-monstre, effroi, piège à feu, allométamorphose, oeil magique, nécro-animation, incantation mortelle, duo-dimension, porte de phase, statue, clone, transvision, permanence, mot de pouvoir: cécité, emprisonnement de l'âme, seuil, emprisonnement, et mot de pouvoir: mort.* Les six pages restantes fonctionnent comme un manuel des golems de magicien (voir le Guide du Maître), ne permettant de fabriquer que des golems de pierre et de fer. Les coûts et les temps d'étude normaux s'appliquent.

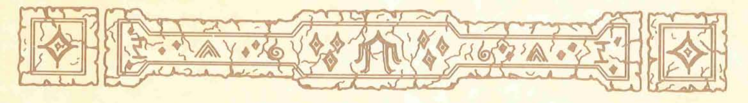
La seconde de couverture ne contient aucun sort: on y a lancé un *retour de sorts* magique. Si le livre réussit son jet de protection contre toute attaque magique ou physique, les dégâts de celle-ci sont à 100% renvoyés à l'attaquant.

Le sort de *seuil* de la page 21 comprend des instructions permettant de rendre son effet permanent, procédé mettant en jeu *permanence*, une poussière composée de plusieurs ingrédients rares, notamment certaines gemmes réduites en poudre, et de l'*huile éthérée*, ainsi que le sang d'au moins six créatures, trois natives des deux plans reliés par le *seuil*.

Les sorts d'*emprisonnement* et de *mot de pouvoir, mort* des pages 22 et 23 font partie de l'envoûtement du livre. Chaque fois que l'une ou l'autre est parcourue, il existe une chance de 7% - non-cumulative - pour que le lecteur soit frappé d'*emprisonnement* comme par le sort.

Le dos de couverture contient un espace extra-dimensionnel: le gîte de la demi-liche elle-même. Chaque fois que le livre est ouvert, il existe une chance de 9% (non cumulative) pour que le crâne de la demi-liche surgisse et attaque de la manière décrite dans Monster Manual II. Si l'on se concentre délibérément sur la troisième ou la quatrième de couverture, cette chance est de 100%. Shoun apparaîtra sous forme de crâne (et non de fantôme ou d'apparition). Les sorts volés lui ont donné les facteurs d'énergie suffisants pour lui permettre de conserver cet état. Il ne hurlera pas, se contentant de *léviter* et de drainer une âme lors du troisième round où il sera visible, utilisant jusque là ses sorts pour attaquer et se défendre. Ce qui intéresse Shoun, c'est de drainer des âmes, pas de tuer. Il tentera d'en absorber une tous les trois rounds, jusqu'à ce qu'il réussisse. Lorsque cela se produit, il redisparait au sein du livre. Il n'en ressortira pour drainer une autre âme que si l'on se concentre sur le dos de couverture, si le livre reçoit plus de 13 points de dégâts en un seul round ou s'il est détruit (il est à noter que la destruction du grimoire libérera Shoun mais ne l'anéantira pas).

Les enchantements placés par le maléfique mage mort-vivant lui permettent de *voler* (voir ci-dessous) un sort de l'esprit d'une personne touchant le Grimoire au cours d'un round quelconque. Si la cible n'a pas de sorts ou si elle réussit son jet de protection (à -1) contre les sorts, la tentative est un échec et le round est perdu pour Shoun. Ce vol de sort n'est bloqué ni par l'inconscience, ni par la folie, ni par les sorts de *bulle anti-magique* ou de *barrière mentale*, ni par aucune protection magique ou psi. Le transfert ne prend qu'un segment. Le



sort volé est choisi au hasard et non par Shoun.

Comme un puissant incantateur (qu'il a peut-être été de son vivant, pour ce qu'on en sait), Shoun peut utiliser l'énergie de ces sorts pour remplacer les points de vie qu'il perd (2-8 points par niveau de sort) ou bien les lancer lui-même, par simple volonté, un à la fois, un par round. Dans le dernier cas, ils auront l'effet qu'ils auraient dû avoir s'ils avaient été lancés par leur possesseur original. Shoun a à l'heure actuelle les sorts volés suivants en tête (il ne peut en mémoriser plus que ce dont il était capable avant de devenir liche, mais les sorts peuvent être de toutes classes et de tous niveaux. Shoun était un magicien de niveau 26 au moins): *paralysie x2, dissipation de la magie (clérical) x3, foudre (8d6), cône de froid, main de force de Bigby* et *rebond.*

Vol de Sort
(Enchantement/Charme)
Niveau: 7
Portée: 3m/niveau
Durée: Spéciale
Zone d'Effet: Une créature
Composantes: V, S
Temps d'incantation: 7 segments
Jet de Protection: Annule

Explication/description: Ce puissant sort de magicien est rarement connu en dehors des cercles des Sorcières de Rasheménie. On ignore comment il est arrivé en possession de Shoun. Grâce à cette incantation, tout être indiqué par le magicien (dans la limite de la portée maximale) doit réussir un jet de protection contre les sorts à -1, sous peine de se voir voler un des sorts qu'il a mémorisés (les créatures n'appartenant pas au plan matériel font leur jet de protection sans pénalité. S'il n'y a pas de sort disponible, celui-ci n'a aucun effet). Le sort volé est déterminé aléatoirement. La magie du *Vol de Sort* fonctionne même contre une victime inconsciente ou folle; les protections psi, les *bulles anti-magiques* et sorts de protection similaires n'ont aucune utilité ici.

Un sort volé peut être "lancé" immédiatement par le voleur ou conservé en mémoire pour une utilisation future. Il est possible de s'en servir sans composantes matérielles, voire même sans le comprendre ni même posséder le niveau suffisant pour l'utiliser. L'identité du sort volé n'est pas révélée par sa capture. Tout sort lancé de cette manière l'est au niveau de l'être l'ayant mémorisé à l'origine. Les pouvoirs psis ne peuvent être volés ainsi.

Un sort volé est transféré en fin de round. Si la cible est en train de lancer un sort, celui-ci ne pourra être volé.

Le sort volé peut être conservé et noté par la suite à l'aide d'un sort d'*écriture*, lequel l'effacera de l'esprit du voleur sans en décharger la puissance. Un sort ainsi écrit est inutile au lanceur s'il est d'une classe différente ou d'un niveau trop faible.

Le sort volé peut être conservé pendant 24 heures avant d'être déchargé, sous peine de le voir s'évanouir. Shoun tire sa vitalité des sorts volés.

Le Grimoire tient son nom de sa construction: les enchantements qu'a placés Shoun sur lui pour le préserver et conserver l'espace extra-dimensionnel qui le protège mettaient en jeu le sang (et donc la mort) d'au moins douze licornes. Cet acte à lui seul valut à Shoun la révolte des elfes de son propre royaume, révolte qu'il écrasa en abattant tous ses participants. Les druides de Féérune disent encore par dérision, "Tu veux peut-être répandre le sang de la licorne?", ce qui fait référence à l'acte maléfique précité. Shoun n'a lui aucun remord: il y a bien longtemps, alors qu'il était déjà liche, lorsqu'on lui demanda ce qu'il pensait du meurtre des licornes, il répondit: "J'existe encore; pas elles".

Shoun ne parlera pas mais si on communique avec lui par un sort de *nécromancie*, des pouvoirs psi, ou une *télépathie* (ou *ESP*) magique, il se montrera séchement cynique, insouciant de la vie des autres, dépourvu de scrupules mais très savant en matière d'histoire et de magie - et seul: il conversera calmement et de bon gré, alors même qu'il attaquera ses interlocuteurs. Il est à noter que Shoun ne peut pas étudier et mémoriser des sorts comme il le faisait autrefois (bien qu'il lui serait possible de voler dans l'esprit d'un magicien ayant mémorisé un sort du grimoire, si la chance le servait), aussi ne peut-il initier quiconque à l'Art de la magie, sinon en donnant de brefs conseils. Il lui est impossible de faire passer un niveau à un personnage.

(Note au MD: ce dernier objet est extrêmement puissant et relié à un monstre qui ne l'est pas moins. Ses effets potentiels devront être étudiés avec attention avant qu'il ne soit utilisé au sein d'une campagne.)

INDEX

Voici un index correspondant à la fois à l'*Encyclopédie des Royaumes* et au *Livret de Référence du MD*. Les articles et/ou numéros de page imprimés en gras font référence au second de ces ouvrages. Les italiques grasses indiquent les nouveaux sorts.

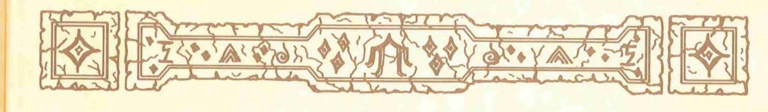




Table de Rencontres Aléatoires de Monstres

Région → Terrain → Déplacement →					
2 TR/U					
3 TR					
4 TR/R					
5 R					
6 R					
7 PC					
8 PC					
9 C					
10 C					
11 C					
12 C					
13 C					
14 PC					
15 PC					
16 R					
17 R					
18 TR/R					
19 TR					
20 TR/U					

Publi R.A Paris — RC 324.478.841